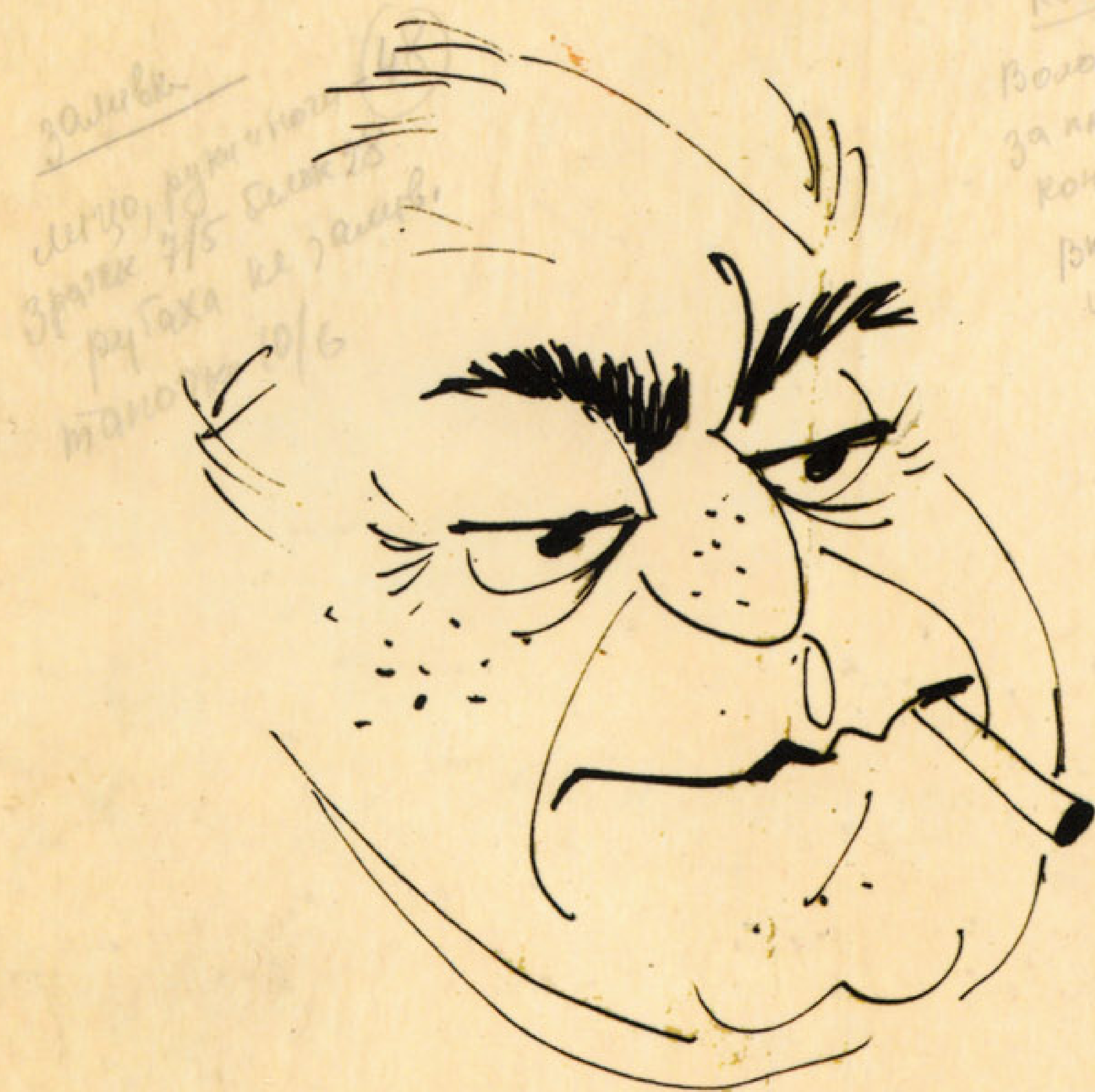


Федор Хитрук

Профессия — аниматор



ТОМ I



Ф. С. Хитрук

ПРОФЕССИЯ – АНИМАТОР

том I

УДК 77
ББК 85.378
Х-52

Оформление обложки: Ю. Михайлин
Шарж Э.В. Назарова

Хитрук, Ф.С.

Х-52 Профессия – аниматор / Федор Хитрук. (В 2 тт., т. 1.) – М.: Гаятри, 2007. – 304 с.

ISBN 978-5-9689-0137-8

Известный режиссер-аниматор Федор Савельевич Хитрук, автор фильмов «История одного преступления», «Топтыжка», «Каникулы Бонифация», «Фильм, фильм, фильм», «Икар и мудрецы» и трилогии о Винни-Пухе, размышляет о профессии, делится секретами мастерства, рассказывает об опыте своей работы и о пути, который привел его в анимацию.

Первый том книги состоит из трех частей: «Как я стал аниматором», «Профессия – аниматор» и «Уроки режиссуры». В чем суть работы аниматора? Чем анимация отличается от других видов искусства? Как проходит работа аниматора над сценой? Вот основные вопросы, на которые автор пытается ответить в этой части книги. На примере работы над собственными фильмами (а также на материале фильмов Диснея, Чаплина и др.) автор рассказывает о том, из каких этапов состоит создание мультфильма от рождения идеи до монтажа.

Книга адресована широкому кругу читателей, но особенно будет интересна студентам киновузов и тем, кто только начинает свой путь в анимации.

УДК 77
ББК 85.378

ISBN 978-5-9689-0137-8

СОДЕРЖАНИЕ

ПОЯСНЕНИЯ К СТРУКТУРЕ КНИГИ

Прежде чем читатель приступит к изучению книги, хотелось бы сказать несколько слов о том, как эта книга устроена и почему получилась именно такой.

Подготовка книги к печати началась около пяти лет назад. В самом начале работы стало понятно, что материал настолько многообразен и разнороден, что вряд ли удастся выстроить его в последовательное повествование. Перед составителями возник вопрос о монтаже. Необходимо было найти принцип, который позволил бы объединить столь разные фрагменты в законченное целое.

Часто бывает, что решение приходит неожиданно, в момент, когда уже не думаешь над поставленной задачей. Ответом стала случайная заметка, найденная среди вороха пожелтевших машинописных страниц, – рассуждение Федора Савельевича о том, что путь аниматора, стадии освоения профессии, через которые проходит каждый художник-мультипликатор, можно сравнить с процессом зарождения и формирования вселенной.

«Эволюцию материи можно выразить так – от движения к оживлению. Сперва был огненный шар (или скопление пыли), потом в нем зародились одноклеточные организмы, они стали размножаться, появилась жизнь. Интересно, что в такой же последовательности зарождалась и развивалась сама мультипликация: сначала научились двигать изображение, затем обрели способность его оживлять. И уж совсем интересно, что таким же путем осваивает свою профессию сам художник-мультипликатор: на первых порах учится изображать качающийся маятник или прыгающий мяч. Каждый аниматор проходит в своем развитии те же этапы, что и искусство мультипликации».

Мы решили выстроить книгу в той же последовательности, ее сюжет – история освоения профессии, попытка ответить на вопрос о том, что такое анимация. Главный герой повествования – не реальный человек и не вымышленный персонаж, а мысль автора, задающая вопросы и делающая попытки ответить на них. Сюжет – движение этой мысли. Драматургия выстраивается из ее поворотов, основная интрига – погоня Ахиллеса за черепахой, которая

всегда будет на шаг его опережать. Автор заранее знает, что никогда не достигнет поставленной цели – тем интереснее попытки приблизиться к ней.

Одна из главных трудностей решения этой задачи состоит в том, что анимационный фильм – сложный организм, рождающийся в результате работы группы людей. Поэтому и ответить на вопрос о том, что такое анимация, выбрав лишь одну точку зрения, невозможно. Для аниматора в этом искусстве главным будет одно, для режиссера – совсем другое, киновед-теоретик увидит все по-своему.

Книга состоит из пяти частей, в каждой из которых анимация рассматривается с новой точки зрения.

Первая часть («Как я стал аниматором») рассказывает о том, как Федор Савельевич открыл для себя эту область, как и почему сформировался интерес к ней, как были сделаны первые, самые сложные шаги. В 1937 году двадцатилетний Хитрук впервые переступает порог студии «Союзмультфильм». Здесь он начинает задумываться о природе мультипликации, ставит перед собой вопросы, ответы на которые ищет в работе над сценами и ролями, число каковых за двадцать пять лет превысило две сотни. В процессе этой работы возникла необходимость осмысления того, что прежде делалось интуитивно.

В чем суть работы аниматора? Как проходит работа аниматора над сценой? Вот основные вопросы, на которые автор пытается ответить во *второй* части книги.

Затем наступает момент, когда необходимо сделать следующий шаг – созрели идеи, осуществить которые, работая над чужими фильмами, невозможно. В 1962 году Хитрук становится режиссером. В *третьей* части книги («Уроки режиссуры») на примере работы над собственными фильмами (а также на материале фильмов Диснея, Чаплина и других мастеров) автор рассказывает о том, из каких этапов состоит создание мультфильма от рождения идеи до монтажа.

В 1983 году Хитрук-режиссер снимает свой последний фильм и сосредотачивается на преподавании, которому посвящена *четвертая* часть книги («О педагогической деятельности»). Это тоже творчество, в одном из высших его проявлений – создание произведений особого рода: не ролей, не фильмов, а учеников, каждому из которых уделяется не меньшее количество любви, внимания, тепла, сил, выдумки, фантазии, изобретательности, терпения. Педагогика для Хитрука – период более глубокого осмысления профессии. «Один раз объяснил – не поняли. Второй раз объяснил – опять не поняли. Объяснил в третий раз – сам понял», – пишет он. В эту часть входят разработанные Хитруком учебные программы подготовки режиссеров и аниматоров, конспекты некоторых лекций. Все это позволяет читателю увидеть процесс обучения изнутри, как бы заочно пройти его.

В *пятой* части («Мысли великие, средние и песика Пафика») Хитрук предстает как теоретик и исследователь анимационного искусства. Статьи, эссе и

записи разных лет почти не связаны между собой. Читатель путешествует от одного островка мысли автора к другому, может выбирать маршрут по своему усмотрению, возвращаться или забегать вперед. Автор лишь намечает некоторые точки развития идей и приглашает своего собеседника самостоятельно продолжить путешествие в любом из заданных направлений.

Хронологически границы этих частей размыты, некоторые из них присутствовали в жизни автора параллельно. Логическим завершением этой последовательности можно было бы назвать *шестой* этап – написание книги. Этот этап не закончен. Процесс сборки и монтажа рождает новые вопросы, которые прежде не приходили в голову, число этих вопросов растет. Книга разветвляется, как огромное дерево. Все сложней и сложней справляться с новым материалом, часть которого опровергает написанное ранее. Представленная вниманию читателей книга не завершена, она продолжает развиваться до сих пор.

Остается загадкой, каким образом Хитруку удается на протяжении стольких лет сохранять в себе способность смотреть на мир молодыми глазами, удивляться и делать открытия, поддерживать интерес к окружающему миру во всех его проявлениях. Счастье наблюдать за работой Хитрука – он основателен и нетороплив, серьезен и ироничен; сосредоточен, как ребенок, с головой ушедший в игру. Эти качества присущи и его сочинениям. Они содержат «генетический код» его мысли, их подлинное назначение – передача зашифрованного в них творческого импульса новым поколениям аниматоров.

***

Некоторые из представленных в книге материалов публиковались ранее в журналах «Киноведческие записки» и «Искусство кино». Составители выражают благодарность редакциям обоих журналов и лично Александру Трошину, Светлане Ишевской и Даниилу Дондурею.

Хотелось бы поблагодарить также всех, без чьей помощи эта книга не смогла бы выйти в свет: сайт «Аниматор.ру» и лично Федора Хитрука (младшего), помогавшего в поиске и подборе фотоматериалов; Московскую Международную Киношколу и лично Ольгу Керзину, Даниила Саксонова, Албену Дюлгерову, Дарью Фомичеву, Полину Баракину, Полину Пискареву, Дарью Яременко, Дмитрия Биндаса, Алексея Перевозчикова, Сергея Глиера, Екатерину Рыкову, Нелли Мальцеву, Марию Лопухову, Наталью Крылову, Олега Чайкина, Кристину Колесникову; издательство «Livebook», его главного редактора Шаши Мартынову и дизайнера Марию Юганову; Александра Михайлина, Николая Михайлина, Полину Стружкову, Алесю Туркину, Екатерину Гайдукову, Антона Исаева, Ивана Мирошникова, Ксению Новохатько, Владу Колесникову, Павла Шведова, Сергея Капкова, Михаила Тумелю, Наталью Василькову, а также Галину Николаевну Шведову, без помощи и поддержки которой вообще бы ничего не получилось.



ПРЕДИСЛОВИЕ

Уже лет тридцать я начинаю писать книгу о своей профессии... Именно начинаю, ибо каждый раз, садясь за нее, сочиняю все заново и обычно застреваю на первых же страницах. У меня бессчетное количество предисловий, введений и вступлений (это – одно из них), которые отличаются друг от друга, в основном, порядком слов и знаками препинания. И каждую запись я начинал с сакраментальной фразы: «Легких профессий не бывает…»

Беда моя в том, что я пытаюсь выстроить материал в строгой последовательности, а это не получается. Каждый раз, когда мне кажется, что я уловил в искусстве аниматора какую-то закономерность и нашел ей подходящую формулу, появляется фильм, который рушит прежние представления.

Есть постулат Зенона: «Ахиллес никогда не догонит черепаху». Пока Ахиллес добежит до того места, где была черепаха, та уже успеет продвинуться дальше. Так и со мной. Тем более что я не Ахиллес, а анимация отнюдь не черепаха – она развивается быстрее, чем мы успеваем ее осмыслить.

Помню, когда-то молодые болгарские режиссеры А. Кулев и Н. Тодоров, ругая меня за рутинерство, объясняли свою теорию построения сюжета так: «Вы, Ф.С., мыслите линеарно, у вас сюжет движется, как путник по дороге – от точки отправления до места назначения. Это уже вчерашний день. Наши сюжеты сферичны – мы накалываем действие то тут, то там, и этим уже обозначаем контуры предмета. А последовательность выбирает сам зритель».

Что если мне действительно уйти от линеарности и излагать мысли в том порядке (или беспорядке), в каком они приходят на ум? Может быть,

отказаться от попыток привести анимацию к стройной системе? Может, ее вовсе и нет, этой системы?

Подобные еретические мысли меня уже посещали в моей преподавательской практике. В свое время (этому тоже уже лет 30) я составил учебную программу в строгой последовательности – от простого к сложному; разбил ее на главы, пункты, параграфы и очень этим гордился. А сейчас прихожу к выводу, что можно и иначе – не с движения маятника и прыгающего мяча, а сразу с драмы чувств и чуда метаморфозы. Как кому полюбится.

Другая причина, по которой я до сих пор не могу продвинуться дальше, – в выборе жанра. Я каждый раз начинаю писать другую книгу. Сперва я задумал рассказать о работе аниматора, но вместо рассказа получалось что-то вроде самоучителя игры на гитаре – чего я как раз не хотел, считая это профанацией. Кроме того, оказалось, что некоторые вещи я сам не мог объяснить. Тогда меня потянуло на общие рассуждения о природе анимационного искусства. Тут я снова застрял по причине вышеупомянутого постулата Зенона. Чтобы преодолеть этот барьер, стал вспоминать, как сам стал аниматором, и невольно скатился в мемуары. Так образовалось три разных начала, теперь нужно было собрать записи разных лет воедино, ведь я режиссер и должен понимать в монтаже. Но именно этого у меня не получается – не монтируется.

Да, вспомнил еще одну свою беду – неустойчивость самооценок. Это сказывается во всем. Когда мы сдавали свой первый фильм «История одного преступления», я был на грани отчаяния, настолько он казался мне плохим. А на следующий день фильм посмотрела вся студия и встретила его горячими аплодисментами. Тогда он стал нравиться и мне.

Так и с моими записями. Перечитывая их, я иногда удивляюсь, как мог написать такую глупость, а в другой раз они кажутся мне вполне резонными и даже не лишенными некоторой хлесткости. Нужно еще иметь в виду, что записи эти велись на протяжении нескольких десятилетий, за это время многое переменилось в моем сознании, но я решил уже не корректировать их. Быть может, тогда, лет 15–20 назад, мне приходили в голову идеи и выводы, на которые я сейчас уже не способен.

Клетки мозга не восстанавливаются, поэтому я решил, пока не поздно, собрать прошлые и нынешние записи и тиснуть их, как Козьма Прутков, под общим грифом “inacheve” – «незавершенное».

• • •

Легких профессий не бывает. Есть профессии редкие, мало кому известные. К их числу относится и та, что получила длинное и неточное наименование «художник-мультипликатор». Одна из уникальных, я бы даже сказал – парадоксальных специальностей, рожденная кинематографом и фактически породившая его.

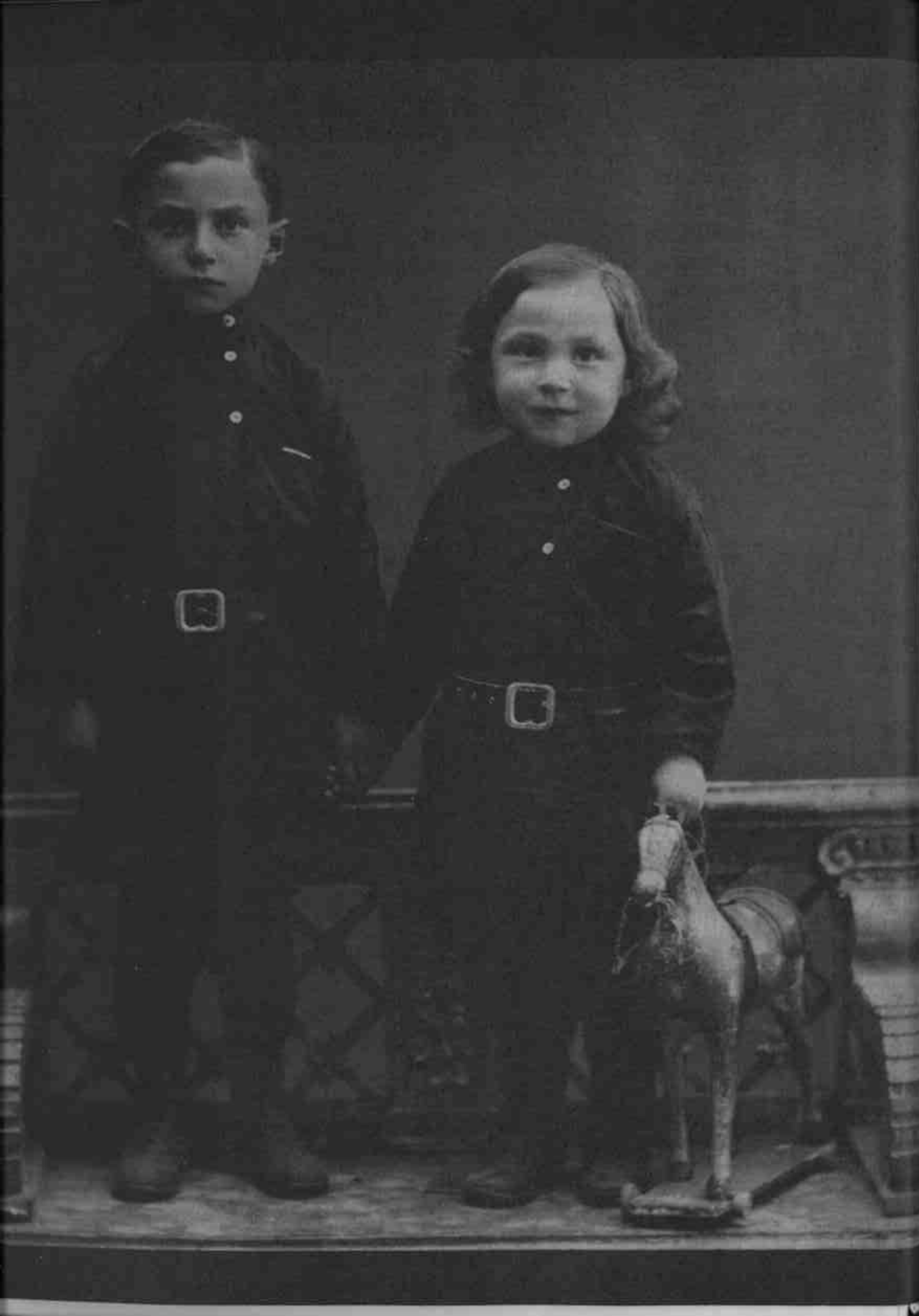
Уникальность мультипликаторов не столько в них самих (позже я расскажу, что это за люди), сколько в характере их работы – она не имеет аналогов в других искусствах, хотя вбирает в себя почти все виды художественного творчества. Отдельными гранями она схожа с профессией художника, актера, музыканта, скульптора, если угодно – даже иллюзиониста. Взятая в целом, она не сравнима ни с чем.

Мультипликатор предстает на экране в облике своих героев, а сам остается невидимым. Сейчас уже любому ребенку ясно, что персонажи мультфильмов – не переодетые актеры и не дрессированные животные. Но для многих так и остается загадкой: кто вдыхает жизнь в эти персонажи и каким образом можно заставить неподвижный рисунок или куклу переживать на экране чувства, близкие и созвучные каждому зрителю.

О мультипликации написано уже немало. Публикуются монографии, посвященные творчеству отдельных режиссеров и рассказывающие, как делается мультфильм. Но при этом основные исполнители снова остаются «за кадром». Их либо замалчивают, либо окутывают ореолом таинственности.

Я был мультипликатором многие годы и хочу рассказать об этой работе так, как сам ее понимаю. Профессия наша состоит из стольких слагаемых, что каждый из нас видит ее по-разному и ценит по-своему. Может быть, поэтому ее так трудно объяснить.

И пришли мы к ней каждый своим путем. Так что мне придется сначала вспомнить о том, что привело меня в эту профессию.



часть 1

КАК Я СТАЛ АНИМАТОРОМ

1

Тверь. 1917–1924

Я родился в Твери 1 мая 1917 года в семье рабочего. Отец был слесарем, после революции служил в Тверском губисполкоме (в продовольственном отделе – самом тяжелом и опасном), затем, уже в Москве, получил специальность инженера-станкостроителя. Оба моих брата пошли по стезе отца и тоже стали инженерами. Мама всю жизнь занималась домашним хозяйством. (В анкете обычно писала «не работаю»; не помню, чтобы она хоть минуту сидела сложа руки.)

По рассказам матери, я был тихим, флегматичным ребенком. Меня можно было оставлять на долгое время без присмотра, если дать в руки газету, которую я усердно рвал на мелкие кусочки. Не знаю, что бы это могло предвещать.

Уже в раннем возрасте я переболел всеми возможными болезнями – от кори до «воспаления легких с осложнением на мозг». Последним я особенно гордился.

Из собственных воспоминаний детства в памяти сохранилось немногое, но то, что осталось, засело прочно. Как на пленке у неудачливого фотолюбителя: все кадры засвечены, и лишь несколько случайных снимков проявились отчетливо, до мельчайших подробностей. Память ведет странный отбор – не по важности событий, а по состоянию духа в тот момент.

Ясно вижу такую картину. Берег Волги, перевернутые вверх дном лодки, пахнущие смолой. По противоположному берегу, багровому от

закатa, взбирается стая гусей; их взволнованный гогот долгим эхом разносится над рекой. Я стою у самой кромки воды, держа в руке гладкий камешек. Бросаю его – и время вдруг останавливается. Стоп-кадр... Многое, куда более значительное, забылось, а то мгновение, когда камешек завис в воздухе и еще не упал, отпечаталось на многие десятилетия вместе с криком гусей и терпким запахом смолы.

Запахи почему-то больше всего запомнились, с ними у меня связаны самые яркие впечатления детства. Помню, например, сослуживцев отца, но не по их внешности, а по приятному аромату кожаных тужурок. Запомнился первый увиденный мной автомобиль: он стоял во дворе, тихо и угрожающе подрагивая, и от него исходил горячий запах кожи, масла и керосина. Потом в него сели люди, и экипаж, так похожий на извозчичью карету, вдруг поехал – сам, без лошади! Я бежал за ним и с наслаждением вдыхал синеватый дымок.

Кажется, во дворе я ни с кем не дружил. Был Ларька, разбитной парень, намного старше меня; к нему я инстинктивно лепился, ища защиты от других мальчишек, издевавшихся над моими веснушками и волосами: я был самый что ни на есть «рыжий-рыжий-конопатый». (Мама очень гордилась цветом моих волос, а мне они принесли в детстве немало огорчений и отчасти послужили причиной моей замкнутости.)

Как-то раз мы с Ларькой нашли кошелек с деньгами – не то 5 миллионов, не то 5 миллиардов рублей. Сумма, в общем, незначительная по тем временам. Купили на эти деньги конскую колбасу и, спрятавшись на чердаке вместе с соседскими ребятами, тайком глодали ее. Нас было человек пять, а отравился я один. Невезучий был ребенок. Потом мне еще крепко досталось от отца за сокрытие клада. Но никогда не забуду чувство тревожного ликования, когда мы в чердачном полумраке, пронизанном пыльными лучиками солнца, ели эту подозрительную колбасу. Именно тайное и запретное возбуждало такую острую радость.

Пишу, как отложилось в первоначальном восприятии, стараясь не реконструировать поздним осмыслением. Хочу проследить на собственном примере, как формируется сознание ребенка.

К самым ранним впечатлениям относится и город Бежецк, куда мы переехали, спасаясь от голода. Помню деревянный дом на склоне холма и сад с кустами смородины, среди которых торчало большущее пугало – на страх воробьям. Не знаю, как воробьи, а я этого пугала ужасно боялся и всегда держался от него подальше. Еще помню, как однажды (видимо, поздней осенью) в доме затопили печь, и из топки вдруг раздался жалобный писк – там оказалась кошка с целым выводком котят. Мама бросилась гасить огонь, комната наполнилась дымом, меня выгнали на двор. Что стало с кошкой, не знаю, но вид мятущегося среди пламени животного запечатлелся на всю жизнь.



1918 год. Тверь.
С братом Михаилом. Я справа.

Опускаю прочие житейские подробности, столь же малозначительные. Расскажу о первых впечатлениях от встречи с искусством. Как я теперь понимаю, такие встречи для ребенка всегда потрясение.

Мне было лет пять, когда я впервые попал в театр. Не знаю, какой спектакль шел, наверно, «Аленький цветочек», судя по единственной оставшейся в памяти сцене. К умирающему Чудищу подходит девушка, нежно гладит его и, склонившись, целует безобразную голову... Вдруг все кругом гаснет, и в душной пугающей темноте откуда-то сверху медленной струйкой опадают разноцветные звездочки. А когда свет снова загорается, на том месте, где только что лежало Чудище, с пола подымается красивый молодец. Он протягивает девушке руки, та бежит ему навстречу, и оба лепечут что-то непонятное... Дальше все забылось. Но до сих пор передо мной стоит эта картина: сбегающие ручейком звездочки и чудо превращения, свершившееся прямо у меня на глазах. Не так уж много требуется, чтобы поразить воображение ребенка.

Но настоящее потрясение пришло от первой прочитанной книги (читать я начал лет с шести). Вернее, от второй – первой была сказка «Принцесса на горошине», которую я совершенно не понял: кто такая принцесса, почему она не могла заснуть на двадцати пуховиках? И почему ее за это так полюбили? Никакого сочувствия я к той принцессе не испытал, а потому и к сказке остался равнодушен. Если она чем-то запомнилась, так именно своей непонятностью. А вот вторая книга действительно потрясла.

Это была старинная восточная притча о том, как подружились два могучих гордых существа – царь зверей Лев и вольный Бык. И дружба их была такая же сильная, как они сами. Но появился шакал и стал разжигать между ними вражду. «Берегись, – говорил он быку, – лев похваляется убить тебя». А льву нашептывал: «Не доверяй быку, он посягает на твою корону». Кончилось тем, что лев и бык сошлись в жестоком бою, и оба погибли. Лишь перед самой смертью они узнали, что ни один из них не хотел нападать на другого. Собрав последние силы, лев задушил шакала…

Я много раз перечитывал эту сказку, все надеялся, что гордые звери не поверят шакалу. А они верили и погибали, и я ревел от горя. В конце концов у меня эту книжку отобрали, и долгое время она не попадалась мне на глаза. Но я помню ее до сих пор, как одно из самых сильных переживаний детства, и – кто знает? – может быть, она впоследствии предостерегла меня от каких-то подлостей.

(Спустя 60 лет я снова нашел эту сказку и сделал по ней свой последний фильм «Лев и Бык».)

Мы оберегаем детей от трагедий, не желая травмировать их психику. Это правильно, детские души легко ранимы. Но гораздо чаще мы травмируем их упреками, наказанием или угрозой наказания за провинности, которых они не осознают. Сила нравственного урока, вся система моральных ценностей должна строиться на том, чтобы ребенок сам определял меру своей ответственности. В этом отношении сказка имеет большие преимущества перед другими формами внушения: она не обвиняет впрямую, не тычет ни в кого пальцем. Вот история про подлого шакала – это не про меня, здесь мне не нужно изворачиваться и оправдываться. Здесь я выступаю как судья и, не ведая того, сужу сам себя.

Мы склонны идеализировать детей и собственное детство: «Я был тогда чище, искреннее, честнее». Это не так. Дети лгут очень часто. Но почему они лгут? Прежде всего из боязни наказания. Именно страх удерживает ребенка от признания своей вины. Страх и отвращение к упрекам, назиданиям. (Есть еще другая причина, но о ней позже.) Читая или слушая сказку, он подсознательно проецирует поступки ее героев на себя и делает выводы, а это первый *активный* шаг к справедливости.

«Лев и Бык» – трагедия, равносильная (если конвертировать на детское восприятие) шекспировскому «Отелло». Здесь страсти предельно обнажены, характеры доведены до символов: подлость – так уж самая







1. Обложка книги «Лев и бык», художник В. Лебедев.

2. 1923 год. Тверь. С отцом, матерью и братьями.

3. 1923 год. Ржев. С мамой и братьями. Я в центре (с красивым бантом).

отвратительная, доверчивость – абсолютная, подозрительность – самая мучительная. Уберите из сказки гибельную развязку, и она потеряет свою силу, не станет уроком на всю жизнь. Я считаю, что не нужно бояться показывать детям трагедию. Но трагедию высокой нравственной силы, а не те жуткие триллеры, которые они без нашего (а иногда и с нашего) ведома смотрят по телевизору.

Книжку «Лев и Бык» я запомнил еще и благодаря замечательным иллюстрациям художника В. Лебедева. Пожалуй, рисунки подействовали на меня даже более, чем само повествование. И вот о чем сейчас подумалось: какая сила изначально заложена в анимации – ведь она объединяет в себе слово и изображение. Причем изображение *движущееся*. А для маленького ребенка все, что движется, воспринимается как реальность. Он уже за это верит любому мультфильму. И то, чему он поверит в самом раннем возрасте, может остаться в нем на всю жизнь.

Теперь еще об одной причине, по которой дети часто лгут: они чрезвычайно склонны к фантазии. Но ребенок фантазирует (т.е., по сути, говорит неправду) не только из желания обмануть или взять верх над другими детьми. Он *играет*. Причем игра эта – отнюдь не забава. В ней он выстраивает и проверяет различные модели действительности (насколько сам успел ее осознать), различные варианты критических ситуаций, с которыми ему предстоит столкнуться. Проще говоря, он готовит себя к взрослой жизни. Точно так же ведут себя и животные – это запрограммировано самой природой.

И вот что еще следует подчеркнуть. При всем богатстве и раскованности детского воображения, оно все же строится на точном соблюдении правил игры, ибо для детей эти правила есть сама реальность. А мы в своих фильмах сплошь и рядом нарушаем нами же установленные правила.

Был у меня такой случай. Мы с внучкой Дашей играли в морское путешествие. Я изображал пароход и подавал гудки, Даша командовала за капитана. Вдруг зазвонил телефон. Я, не задумываясь, зашагал по ковру в другую комнату. И тут услышал за спиной панический визг: «Что ты делаешь, ведь здесь море!!!» Это было для меня уроком, и я постарался учесть его в своей режиссерской практике. Условность в нашем деле – это закон, который мы сами над собой устанавливаем. И мы обязаны строго соблюдать его.

Значение сказки еще и в том, что она – носитель нравственных идеалов, связывающих прошлое с будущим. Сказка консервативна в лучшем смысле слова, она призвана стабилизировать общественный дух, изрядно пошатнувшийся от частых перемен. Нынешние фильмы-сказки утратили для детей моральную ценность. Осталась только феноменологическая функция, которая обросла атрибутами современной военной техники – смертоносные лазерные лучи, ракеты и прочее, что лишь увеличило в сотни раз их «убойную силу». В результате полностью деформировалось само понятие детской сказки. В этом повинны и мы, художники, но прежде всего наши продюсеры, спекулирующие на агрессивных инстинктах детей – так же, как они спекулируют на дурных страстях взрослых.

Я как будто отклонился от своей биографии. На самом деле приблизился к ней: ведь я собирался рассказать, как стал аниматором.

2

Москва. 1924–1931

Весной 1924 года наша семья переехала в Москву. Опять четко отпечатался в памяти только момент приезда: Каланчевская площадь, привязанные к тумбам лошади, хрупающие овес, клочья сена на пожелтевшем снегу, суета и непривычная разноголосица из автомобильных гудков, трамвайных звонков и криков ломовых извозчиков.

Мы поселились на Арбатской площади, тогда еще уютной, не обезображенной тоннелем. В центре ее стоит ажурное строение с витиеватым чугунным узором – это конечная станция трамвая «А». Здесь они описывают круг, издавая на повороте отчаянные стоны, поначалу очень пугавшие меня. На другой стороне площади расположен кинотеатр «Художественный», он сохранился поныне в первозданном виде. Помню, как красочно проходила в нем премьера фильма «Броненосец Потемкин»: перед фасадом театра был сооружен макет корабля, у трапа стояли два вооруженных матроса – они проверяли у публики входные билеты и накалывали их на штыки своих винтовок. Вообще должен сказать, что кинореклама велась в те годы с большей фантазией, чем сейчас.

Из наших окон просматривается уходящая вниз улица Знаменка во главе с парадным зданием Реввоенсовета, ныне Министерства обороны. В дальнем конце улицы виден только шпиль кремлевской башни.


1925 год.
Братья Михаил, Федор и Владимир.

За этой башней кончается для меня Москва и весь мир. Зато хорошо знакомы все витрины арбатских магазинов и, конечно, родные переулки – Афанасьевский, Филиповский, Сивцев Вражек, по которым я шагал в школу (кажется, она и сейчас зовется Медведевской). Это было еще время, когда по воскресеньям площадь оглашалась веселым колокольным звоном многочисленных церквей. А над всей округой гордо возвышалась белая башня «Моссельпрома» – нашего московского небоскреба. Сейчас он выглядит намного скромнее.

Из других регионов известна была только улица Варварка с ее монументальными, украшенными колоннами зданиями. В одном из них помещался клуб, где меня принимали в пионеры. Случилось это зимой 1925 года – дату я хорошо запомнил по лозунгу, висевшему над сценой актового зала: «Год без Ленина по ленинскому пути». Правда, сам момент приема я проспал. Старший брат Миша и сосед по дому Толя Кутузов растолкали меня, поздравили: «ты – пионер!» – и повязали на шею красный галстук. А по дороге домой учили салютовать всем встречным пионерам. Здороваться за руку не полагалось: нужно было приставить ребро ладони ко лбу и на призыв «Будь готов!» отвечать «Всегда готов!»

Нынешняя молодежь иронизирует по поводу пионерских отрядов, если вообще что-нибудь слышала о них. А я, как и многие люди моего поколения, вспоминаю их с ностальгией. Мне нравилось ходить на сборы, в походах распевать у костров (тогда еще настоящих, а не электрических) песни про «Картошку-тошку-тошку», собирать пожертвования в пользу загадочного МОПРа и участвовать в манифестациях, смысл

которых был мне мало понятен. Помню, на одном таком сборе состоялся суд над пионеркой, позволившей себе ходить с накрашенными губами. Ребята дружно клеймили ее позором, а она, бедная, обливалась слезами. Суровые нравы были в те времена.

В нашем клубе часто ставились спектакли. Репетиции одного из них я тайком посещал, и это осталось для меня незабываемым событием. Репетировали, как я теперь догадываюсь, оперу «Сказка о царе Салтане». На сцене долго воздвигали странное сооружение в виде огромной бочки, затем посадили туда мужчину и женщину, и те стали что-то петь вместе с хором бородатых мужиков, раскачивающих эту бочку. А в это время по залу бегал высокий лохматый дядя, который поминутно останавливал репетицию и сердито кричал то на поющих, то на сидевшую за роялем старушку, заставляя их без конца повторять одну и ту же музыку. И те безропотно выполняли его команды.

Так я вторично соприкоснулся с таинством театрального действа. Самого спектакля увидеть не довелось, зато я смог подглядеть, в каких муках рождается сценическое чудо. Это производило не меньшее впечатление.

Как все мальчишки, я мечтал о всевозможных профессиях – от артиста до вагоновожатого. Мультипликации среди них, понятно, тогда еще не было.

Наверно, у меня имелись какие-то актерские задатки. В школе на уроках литературы мы всем классом разыгрывали разные сценки. Однажды во время такого урока я залез под парту и стал с таким увлечением произносить придуманный мною монолог, что учительнице пришлось вытаскивать меня оттуда. Было до слез обидно, что мне не дали доиграть свою роль.

Примерно тогда же я испытал свой первый публичный провал. В нашем клубе состоялся траурный вечер, посвященный очередной ленинской дате, и мне поручили продекламировать стихотворение, из которого до сих пор помню одну строчку: «*...И оседлав очками нос*». Начал я хорошо, но когда дошел до этих слов, у меня – то ли от волнения, то ли из жалости к Ильичу – вдруг пропал голос. Пришлось начинать заново. И опять, на том же месте, горло схватили спазмы. После третьего захода из зала начали подсказывать нужный текст. Я рычал и сипел, но так и не выдавил из себя злополучную фразу и с позором покинул сцену. Публика весело аплодировала. Потом ребята долгое время дразнили меня «оседлав очками нос».

Были у меня и некоторые наклонности к музыке. Помню, на одном занятии по пению учительница вызвала меня к роялю и во всеуслышание заявила: «У этого мальчика абсолютный слух». Я гордился этим, хотя до сих пор не имею точного представления о том, что такое абсолютный слух.

Мне очень хотелось научиться игре на фортепиано. Инструмента в доме не было, поэтому я нарисовал на столе клавиши, пометил их соответствующими знаками и с помощью самоучителя стал осваивать ноты. Таким немым способом выучил начало «Лунной сонаты», но дальше дело не пошло, и занятия мои на этом прекратились.

Все же элементарное музыкальное образование я получил – с помощью самодельного радиоприемника, по которому регулярно можно было прослушивать трансляции опер с поэтическими комментариями писательницы Щепкиной-Куперник (Боже, как давно это было!). Так я познакомился почти со всей оперной классикой, идущей тогда в наших музыкальных театрах.

Очень хорошо помню, как летом во время каникул разгуливал по Клязьминским рощам и дирижировал собственной музыкой, которая явственно звучала в моих ушах – что-то вагнеровское. Как знать: сложись моя судьба по-иному, был бы я, наверно, дирижером.

Еще я увлекался изобретательством. Страстно мечтал попасть в детскую техническую станцию – были такие в Москве – и конструировать самолеты. Но никаких реальных шагов для этого не предпринимал из-за природной лени, а главное, из-за желания сохранить в целости свою красивую мечту. Боялся (не без оснований) разочароваться в себе или в этой станции.

Самой прочной оказалась тяга к рисованию. Началось это, когда я в очередной раз заболел ангиной и от скуки упросил маму купить мне акварельные краски. Первым рисунком был лихой красноармеец, которого я попытался скопировать с журнальной обложки, да так и не закончил. В дальнейшем любимыми мотивами стали корабли и особенно паровозы. Я и сейчас считаю паровоз одним из красивейших творений человека.

Но отношение к искусству было у меня скорее потребительское. Я мечтал не о карьере художника, а о том, чтобы иметь собственный склад или даже целый магазин рисовальных принадлежностей – тюбиков с красками, карандашей и резинок, готовален, линеек. С этой мечтой я обычно и засыпал, причем с каждым разом воображаемые запасы мои пополнялись новыми предметами.



2 сентября 1927 года. Ржев.
Братья Михаил, Федор и Владимир с матерью Анной Доновной. Я в центре.
Надпись на открытке: «На добрую память дорогим друзьям».

Серьезное увлечение рисованием пришло позже, под влиянием журнальных иллюстраций. Тогда, в конце 20-х годов, несмотря на трудное время, выходило много интересных журналов: «Вокруг света», «Всемирный следопыт», «Мир приключений» – всех не перечислить. И были там замечательные художники. Некоторых помню по именам: Староносов, Фитингоф и больше всех полюбившийся мне Ник. Кочергин. Возможно, сейчас я расценил бы их работы иначе, но тогда они были для меня настоящими кумирами.

В этих журналах печаталось много фантастики, которой я зачитывался буквально взахлеб – глотал за обедом, за что мне порядком доставалось. С каким нетерпением ожидал выхода очередного номера с продолжением романа «Робинзоны Алеутских островов»! В нем рассказывалось о том, как

путешественники, выброшенные бурей на необитаемый остров, сами, голыми руками, выстроили себе новый корабль и – мало того! – изготовили для него двигатель. Подробно описывался процесс добычи металла, отливки форм для цилиндров. Я читал это как захватывающий детектив. Увлекала, конечно, не техническая сторона, а стойкость и энергия этих людей, их умение перебороть, казалось бы, неодолимые трудности. Перефразируя товарища Сталина, могу сказать: «Эта штука посильнее Даниэля Дефо будет».

А пропо, о Сталине. Мне довелось несколько раз довольно близко наблюдать, как он проезжал в закрытом лимузине через Арбатскую площадь – тогда еще без эскорта. (Позже все парадные подъезды на Арбате, по пути его следования в Кремль, будут наглухо заколочены.) Тем же маршрутом часто следовал в открытом «Линкольне» нарком обороны Ворошилов, почему-то всегда с толстым портфелем на коленях. На картинках он выглядел намного воинственней.

Конечно, подобно всем ребятам, я обожал кино. Недалеко от нас, на Большой Никитской улице, находился кинотеатр «Колосс» (бывший Большой зал консерватории, каким он впоследствии снова стал). Я бегал в него, когда удавалось выпросить у мамы гривенник. Там впервые увидел мультфильмы, которые особого впечатления не произвели – не помню даже их названий. Они тогда вообще не пользовались популярностью, хотя – как я позднее убедился – у нас уже в те годы была интересная мультипликация. Зато комики Пат-и-Паташон, Монти Бенкс, Гарольд Ллойд были нам всем хорошо знакомы. Комедию Бастера Китона «Генерал» я смотрел несколько раз подряд, прячась между сеансами под креслами верхнего яруса, чтобы не платить вторично за билет.


1927 год.

Что еще вспомнить из тех лет?

По субботам в доме устраивался банный день. Нас с младшим братом Володей купали вместе в одной ванне, и мы, по заведенному порядку, каждый раз затевали драку; на шум приходил отец и, надавав обоим подзатыльников, натирал жесткой мочалкой наши спины. При этом ругал меня за худобу и в подтверждение очень больно проводил костяшкой пальца по моему хребту. Так что банный день обычно кончался для меня слезами. Поплакать я любил и делал это с упоением.

Зато как приятно было воскресным утром, лежа в теплой постели, слышать из кухни хлопотливую мамину возню с примусом. Сперва его приходилось долго накачивать, он сопротивлялся и визжал, скользя по чугунной плите; потом раздавался громкий хлопок, вслед за которым шло ровное, умиротворяющее шипение пламени – знакомая музыка моего детства!

Наш сосед Толя Кутузов вечно что-нибудь мастерил. Я часами просиживал в его тесной каморке, помогая наматывать катушки для радиоприемника или при слабом свете красной лампочки проявлять фотопластинки – он увлекался и фотографией. Помню, однажды мы взобрались на крышу нашего дома и снимали оттуда нескончаемую процессию, тянущуюся через всю площадь. Хоронили Маяковского.

3

Германия. 1931–1933

Лето 1931 года я провел на отдаленном хуторе в Тверской области у родственников Толи. Жил там почти как настоящий Робинзон: хозяева с рассвета уходили в поле, а я целыми днями пропадал в густом малиннике, растущем возле дома. Из такого дремотного состояния меня вырвала телеграмма: «Срочно возвращайся». Это было в конце июля, а уже в начале августа я очутился… в Берлине! Так за какую-то неделю меня из глухого медвежьего угла вдруг перебросило в один из крупнейших городов мира.

А произошло вот что. Мой отец, инженер-станкостроитель, направлялся в Германию для приемки заказанных там машин. Поездка намечалась длительная, поэтому отца посылали вместе с семьей. Дома я застал лихорадочные сборы, но о предстоящем отъезде никто не говорил, и узнал я о нем в последний день, когда пришли люди из жилотдела опечатывать

нашу квартиру. Все это время я находился как в трансе. Опомнился лишь на платформе Белорусского вокзала, когда увидел отца в фетровой шляпе. Кажется, явись он в кайзеровском шлеме, я удивился бы меньше, чем этой шляпе, настолько необычно она смотрелась на нем. Тут я впервые осознал, что в моей жизни наступают большие перемены.

Последующие дни были полны больших и малых открытий. Одним из первых явилось купе вагона, в котором мы ехали – все сплошь из красного дерева, с блестящими ручками на многочисленных шкафчиках и дверцах. Наибольшее удивление вызвала полка, из которой одним нажатием кнопки вываливался умывальник с эмалированным тазиком, зеркалом и целым набором туалетных принадлежностей. Так я впервые ощутил магическое значение слова «заграница», представшего в образе железнодорожного вагона компании «Митропа».

Проезжая через Польшу, мы познакомились еще с одной стороной цивилизованного Запада: к нам в купе постучался человек во фраке с запачканной манишкой и на плохом русском языке спросил, не желают ли «прошепани» обедать. Мама тут же поспешила отказаться, человек грустно поклонился и ушел. Я испытал к нему острую жалость – из-за грязной манишки, а еще больше из-за того, что ему отказали. Ведь он был так вежлив, даже подобострастен – никто в подобном тоне к нам раньше не обращался.

Польшу проехали незаметно, но когда стали углубляться в территорию Германии, я уже не отрывался от окна. Деревни, больше похожие на города, асфальтовые дороги с яблонями по обочинам (к некоторым даже были приставлены лесенки, словно приглашая залезть), аккуратно возделанные огородики вперемежку с закопченными фабричными корпусами, иногда чуть не задевающими наш вагон, – все это после деревенской глуши производило особенное впечатление.

Мы прибываем в Берлин. Огромный вокзал (кажется, это был “Zoo”) оглушил нас лязгом железа, хлопаньем вагонных дверей и гулом голосов, усиленных многократным эхом. Первое, что я заметил, выходя на перрон, был громадный, во всю стену, рекламный щит с улыбающейся масляной физиономией Мустафы из фильма «Путевка в жизнь». Это несколько успокоило: как-никак, что-то свое.

Толстенный носильщик взвалил на себя наши пожитки и повел вниз. Снаружи вдоль вокзала выстроилась длинная очередь зеленых, опоясанных шашечками такси. Это тоже было ново: не мы стояли в очереди,

а она сама ожидала нас. Такой же тучный таксист покидал багаж на крышу старомодного (даже по моим понятиям) авто и повез нас по нескончаемым улицам. Шел дождь, машины вереницей катили, шелестя по мокрому асфальту. Казалось, все было подчинено размеренному, раз и навсегда установленному порядку.

(14 лет спустя, в августе 45-го, я снова очутился на том же вокзале, наполовину разрушенном. Город встретил меня пустыми глазницами окон и грудами битого кирпича. Потом я еще несколько раз приезжал в Берлин. На моих глазах вокзал возрождался из руин. Но и поныне рядом с ним стоит обезображенный скелет церкви – как напоминание о войне...)

Мы остановились в частном пансионе г-на Поля, еврейского портного. На смеси трех языков – польского, русского и немецкого – он при всякой возможности жаловался маме на высокие налоги и ругал германские порядки, чем приводил ее в смятение: мама не привыкла к критике властей, даже чужих.

С балкона нашего номера можно было наблюдать, как через ворота громадного желтого здания напротив беспрерывно сновали желтые фургоны и велосипедисты в желтых жилетах. Это цвет почты: в Германии все имело свой цвет и свою униформу. Меня удивило обилие трехколесных машин и особенно велосипедов, на которых развозили всевозможную кладь – молоко, овощи, газеты. Даже фонарщики зажигали и гасили газовые фонари, не слезая с велосипедов.

Однажды мы с братом затеяли драку (несмотря на перемену мест, домашние традиции сохранялись) и нечаянно разбили стекло балконной двери. Был вызван стекольщик. Тот, чтобы не мусорить, снял с петель эту громадную дверь и, взгромоздив ее себе на спину, увез на велосипеде. А через полчаса привез обратно уже починенную. Вот что такое заграница.

Я отправляюсь с мамой в самый большой в Берлине магазин «КДВ» – «Кауфхауз дес Вестенс». И тут же попадаю в настоящий рай: пока мама ходит по другим отделам, я как завороженный стою перед полками секции канцтоваров, на которых пластами лежат тюбики с масляными красками, фантастические россыпи разнообразнейших резинок и карандашей, линейки, кисточки и роскошная ватманская бумага. Это было предметом моих давних желаний, но никогда, даже в самом буйных мечтах, не мог я представить себе такого богатства.

Нас определили в русскую школу при советской колонии, где-то далеко, в районе Темпельгофа. Каждое утро мы совершаем долгое путешествие в метро: поезд то ныряет в тоннель, то с грохотом вырывается наружу, мчится по эстакаде над рекой, затем мимо бесконечного аэродрома. И каждое утро мы видим в вагоне те же непроницаемые лица пассажиров, уткнувшихся в газеты – все как один в котелках и с толстыми вонючими сигарами в зубах. Вообще от Берлина у меня до сих пор остался в памяти смешанный запах кофе, сигар и ковровой пыли, которым были пропитаны все вестибюли гостиниц.

В Берлине мы пробыли месяца два, затем отца перевели в Дюссельдорф, промышленный центр Рурской области. У этого города свой запах: кисловатого дыма от плохо сгоравшего бурого угля. Мы поселились в квартире, обставленной ультрамодной мебелью обтекаемой формы (стиль "Stromlinie"). Наша хозяйка – фрау Гюнтер, пожилая рыхлая женщина с вечно заплаканным лицом, в первый же день объяснила маме причину своего траура: вся эта роскошная обстановка куплена ею в рассрочку и в случае несвоевременной уплаты будет конфискована (рыдание). У нее великовозрастный сын – рослый детина с пунцовыми щеками, какие бывают только у чахоточных или у очень здоровых людей. Он безработный и потому целыми днями валяется на диване, слушая радио.

Не успели мы обжиться в новой квартире, как явился чиновник из магистрата и объявил, что нас, троих братьев, нужно определить в школу: таков закон. Мама отправляется со мной в народное училище, расположенное где-то в бедном пролетарском квартале. Очень ясно помню, как мы вошли в класс, где вел занятие толстый, добродушного вида учитель (он же по совместительству директор школы), который при нашем появлении крикнул "Auf!", и все ученики встали по стойке смирно, как солдаты. Такой чести мы удостаивались в первый раз. Меня тут же проэкзаменовали: учитель спросил, сколько будет половина от половины, и я, едва владея немецким, по какому-то наитию сразу выпалил: «Ein Viertel». После чего мне указали место на мужской половине класса (другую половину занимали девочки). Так началось мое обучение в немецкой школе.

Первое время ребята с нескрываемым любопытством глазели на меня, как на редкий экспонат. Постепенно я привык к этому, стал на переменках гонять вместе с ними футбольный мяч. Многие ученики по бедности носили деревянную обувь, это стесняло движения, и было нетрудно обыгрывать их. Скоро я подружился с одним из учеников, мы стали вместе ходить в школу и домой. Обычно, проходя под нашими окнами, он вызывал меня условным свистом – много позже я догадался, что это была фраза из «Марсельезы». Отто, так звали мальчика, был из рабочей семьи. Когда я бывал у него в гостях, его отец неизменно приветствовал меня салютом «Рот фронт»: поднятым над головой кулаком. Он считал меня коммунистом.

Кстати, коль скоро речь зашла о партийных салютах, расскажу еще об одной встрече с вождями. Как-то раз, возвращаясь домой, я очутился в толпе, стоящей плотной шеренгой вдоль тротуара и выкрикивающей непонятные приветствия. Кто-то проезжал по улице на машине, и вместе с ним катилась волна криков. Когда эта волна дошла до меня, я увидел плывущую над толпой руку. Так я сподобился лицезреть живого Гитлера, хотя и не всего целиком. То, что это был Гитлер, мне открылось позже, когда в кинохронике он был показан с поднятой в нацистском салюте рукой: фаланги пальцев были слегка согнуты. Вот по этим пальцам я его и узнал.

Вскоре я соприкоснулся с нацистами еще ближе. Однажды сын нашей хозяйки покинул свой диван и предстал в коричневой форме СА (военизированные отряды гитлеровской партии), скрипя портупеей и сияя еще более ярким румянцем. Оказывается, он нашел работу: его друзья по партии разгромили кабинет еврейского дантиста, и нашему Густаву досталось его место. Фрау Гюнтер больше не плакала.

4

Штутгарт. 1932–1934

Ранней весной 1932 года мы переезжаем в город Штутгарт, столицу земли Вюртемберг. Запомнилась дорога вдоль Рейна: гряда лесистых гор, и на каждой вершине, подобно верстовым столбам, белеют средневековые замки с островерхими башенками. Романтические места.

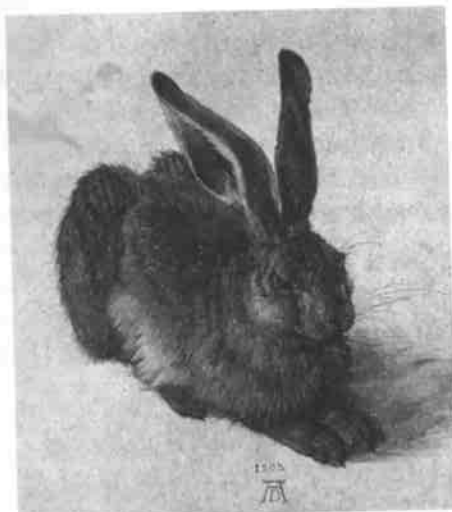
Штутгарт в переводе с немецкого означает «Кобылий сад», хотя ничто в нем не напоминает о кобылах. Город расположен в низине и со всех сторон окружен холмами, засаженными виноградниками. На одном из таких холмов со странным названием «Дегерлох» (т.е. Дегерская дыра), в поселке, застроенном аккуратными белыми виллами, мы и поселились.

Хотя до конца учебного года оставалось не более двух месяцев, меня отправили доучиваться сразу в последний класс местной школы. От этой школы запомнился только торжественный вечер, посвященный 100-летию со дня смерти Гете. Весь класс, включая и меня, хором исполнял песню на его стихи: "Sah ein Knab' ein Roeslein stehen". В ней говорилось о мальчике, грозившем розе сломать ее, а та, в свою очередь, обещала уколоть его своими шипами. Довольно двусмысленная песенка, как я потом понял.

Той же весной я влюбился (как всегда, издали и безответно) в девочку, жившую в соседней вилле. С трепетом следил, как она разгуливала по саду в белом платьице и в соломенной шляпке, поливая цветы и кормя птичек. Но это длилось недолго: столкнувшись с ней однажды нос к носу на улице, я увидел заурядное лицо, набеленное густым слоем крема, и любовь мгновенно улетучилась.

Отец купил мне и братьям по велосипеду, и я за пару летних месяцев успел исколесить чуть ли не всю Швабию по великолепным проселочным дорогам. Нет лучшего способа познать страну, чем объездить ее на велосипеде.

В конце лета мама повела меня устраивать на учебу. Я мечтал стать художником, поэтому она обратилась не куда-нибудь, а прямо в Академию искусств, расположенную в одном из пригородов Штутгарта. Наивность вполне простительная: мы оба не знали, где учат рисованию.



Альбрехт Дюрер, «Заяц» (1502).

Я стою в просторном коридоре Академии, ожидая, чем кончится разговор мамы с ректором. Весь коридор уставлен витринами, в которых размещены художественные изделия из стекла – дипломные работы студентов. Мог ли я тогда предположить, что через 50 лет снова окажусь в той же Академии – уже как преподаватель – и увижу на том же месте те самые витрины. За это время прошла война, город был почти целиком

разрушен и возрожден заново, а стекляшки сохранились и как ни в чем не бывало продолжали украшать академические коридоры. Чисто немецкий педантизм.

В Академию меня, естественно, не приняли, но посоветовали обратиться в другое заведение – художественно-ремесленное училище, расположенное в центре города, между кладбищем и баптистским монастырем. Туда меня зачислили сразу: обучение было платное, брали всех желающих.

Я занимаюсь на отделении промышленной графики. У нас два педагога. Первый, г-н Шобингер, наш общий кумир – утонченный художник с бабочкой и в широкополой шляпе, какие носят настоящие артисты. Он пишет абстрактные картины и читает нам мудреные лекции о ритме линий, пятен и цвета. Второй, г-н Ромбах, полная ему противоположность: толстяк с густыми черными бровями, пронзительным голосом и с манерами мелкого торговца. Ярый натуралист – его идеал Карл Шпицвег. Между этими двумя наставниками я и болтаюсь, раздираемый противоречивыми чувствами. Все мои симпатии на стороне г-на Шобингера, хотя я ничего не смыслю ни в его живописи, ни в проповедях. И наоборот: мне абсолютно не нравится г-н Ромбах, однако его художественные пристрастия я полностью разделяю. Стихийно меня влекло к натурализму – я мог с упоением срисовывать посеребренную дождями и временем дверь старой лачуги или засохшую ветку дерева, оттушевывая до мельчайших подробностей каждый сучок и трещинку. Дюреровский «Заяц» был и остается до сих пор моим идеалом.

Еще одной моей страстью были животные. Иногда я целыми днями пропадал в местном зоопарке, делая зарисовки волков и обезьян (кажется, других зверей там и не было). Много позже мне это помогло стать аниматором.

Никто от меня ничего не требовал. Мои одноклассники, все намного старше меня, уже определили себе специальность – кто в полиграфии, кто в керамике, и соответственно выбирали темы учебных работ. Я был вольной птицей и занимался, чем хотел.

«В те дни, когда в садах лицея...» – эти пушкинские строки невольно лезут в голову при воспоминании о моем пребывании в Штутгарте. Именно тогда во мне начали, говоря высоким слогом, формироваться взгляды на жизнь, на искусство. Я часто бродил по склонам Дегерлоха, читая вслух цитаты из Нового Завета. Должен сказать, что тот период был отмечен



Зима 1932-33 года. Штутгарт.
Во дворе дома на Вильгельмштрассе, 76.

для меня увлечением Евангелием. Не то чтобы я впал в религиозность – меня захватил сам стиль библейских изречений (я уже достаточно владел немецким): *"Und da antwortete er und sprach – wahrlich sage ich euch..."* («...И сказал он, отвечая: поистине, говорю вам»). В этих словах было столько простоты и убежденности!

Возникло это увлечение так. Однажды в училище пришли монахи из соседнего монастыря и предложили всему нашему классу конкурс на серию рисунков, посвященных Рождеству Христову. Лучшие работы обещали опубликовать в своем журнале. А в помощь дали каждому из нас по маленькой книжечке – лютеровскому изданию Нового Завета.

На тему страстей Господних я к тому времени уже повидал множество картин и рисунков. Они, конечно, впечатляли – особенно «Распятие» Матиаса Грюневальда, которое меня по-настоящему потрясло. Но только как произведение искусства. Само содержание всей этой мистерии меня мало трогало. Лишь при знакомстве с Библией я открыл для себя захватывающую историю, полную драматизма – с рождением младенца, бегством, преследованиями и предательством. А когда стал глубже вчитываться в текст, ощутил его поистине гипнотическую силу.

До сих пор удивляюсь, как мне удалось выполнить заданные сюжеты – причем в технике гравюры на линолеуме, мне почти незнакомой. Еще большей неожиданностью явилось то, что я выиграл этот конкурс. Да-да: мои рисунки были напечатаны в монастырском альманахе, и мне выдали премию – 40 марок! Когда я принес домой журнал и премию, родители страшно переполошились и велели тут же уничтожить рисунки, а деньги вернуть в школу. По своей наивности я тогда еще не соображал, какими неприятностями могло обернуться мое творчество для папы.

Журнал я все же спрятал (к сожалению, он не сохранился), а награду – мой первый в жизни гонорар – пришлось отдать обратно.

Отец в свои редкие наезды домой (по роду службы он колесил по всей Германии) каждый раз привозил новые грампластинки – не знаю, по своему ли выбору или по совету знатоков, но всегда с очень хорошими записями классической музыки. Это также сказалось на формировании моих вкусов. Для меня с тех пор бетховенская увертюра к «Эгмонту» существует только в интерпретации Отто Клемперера, а «Неоконченную» Шуберта я воспринимаю только с дирижером Фуртвенглером. Все остальные исполнения кажутся мне неправильными. Возможно, первое впечатление всегда самое сильное.

Наступал 1933 год – год прихода к власти Гитлера. Далекий от политики, я все же ощущал возрастающее напряжение. Особенно заметно это стало, когда все чаще начали меняться премьер-министры – разные там Шляйхеры и фон Папены. Правительственные кабинеты уходили в отставку чуть ли не каждый месяц. Но вот во всех журналах и газетах появилась фотография: Гитлер в форме СА склонил стриженый затылок перед сонным усатым генералом Гинденбургом (тогдашним президентом Германии), почтительно пожимая его руку. И все! – кабинетная чехарда разом прекратилась. Последняя журнальная картинка из той серии изображала нового рейхсканцлера в окружении министров – он уже в штатском, сидит, закинув ногу на ногу, а из-под брюк выглядывают штрипки от белых кальсонов (эта деталь особенно врезалась в память).

Первым же шагом новой власти было объявление на три дня свободы митингов и демонстраций. Чем не замедлили воспользоваться коммунисты и социал-демократы. Я помню, как по центральной улице Людвигштрассе сплошным потоком шли люди с красными знаменами и призывами против новоявленного правителя. А потом наступила развязка: оказалось, все эти три дня на каждом углу стояли специальные агенты и аккуратно регистрировали особо активных манифестантов. На четвертый день их арестовали. Просто и без лишних хлопот.

(В искусстве вылавливания внутренних врагов нацисты не уступали нашему НКВД. Во время войны они не отбирали радио у населения, зато придумали хитрый способ хватать людей, тайно слушавших

Би-би-си: среди ночи отключали во всем доме электричество, затем врывались в квартиры и первым делом проверяли, на какой волне настроен приемник.)

Перемены коснулись и нашего училища. Теперь перед началом занятий студентов собирали в актовом зале на «утреннюю молитву»: зачитывали короткие рапорты, затем все вставали и пели нацистский гимн "Die Fahne hoch". Я чувствовал себя очень неуютно – вставать отказывался, сидеть стеснялся. В конце концов меня освободили от этой процедуры.

На верхнем этаже училища помещалась оранжерея, где мы проводили долгие часы за рисованием растений (мне особенно нравились кактусы). Часто во время таких занятий затевались политические споры, доходившие до серьезных стычек. В одной из них участвовал и я, за что и пострадал.

Началось с того, что сидящий рядом со мной парень стал всячески поносить Маркса. Я, хоть и не смыслил ничего в марксизме, все же



Январь 1934 года. Фото на визу для возвращения из Германии в СССР. С мамой и младшим братом Владимиром.

посчитал себя обиженным и выпалил сгоряча: «А твой Гитлер вообще говно!» (по-немецки это звучит сильнее: "Scheisdreck"). На что мой сосед немедленно отреагировал – взял да и полоснул меня перочинным ножичком, которым точил в это время карандаш. Прямо по запястью руки – как раз там, где проходит артерия. Едва ли Бруно (кажется, так звали этого парня) хотел меня поранить, потому что испугался больше всех, когда из моей руки фонтаном брызнула кровь. Рана оказалась не серьезной – меня тут же отвели в больницу, поставили клеммы, и я, к своему удовольствию, неделю ходил с перевязанной рукой. Мне даже выплатили страховую премию – опять 40 марок, от которых я тоже отказался, чем немало возвысил себя в глазах всего класса. На эти деньги была куплена автоматическая точилка для карандашей – как бы во избежание дальнейших несчастных случаев. А я мог причислить себя к первым жертвам фашизма. Шрам тот еще остался на моей руке.

Среди одноклассников было у меня два закадычных друга: Эрнст Люмпп, крепкого сложения парень, учивший меня гимнастическим упражнениям, и Кристиан Вайсс, с которым я часто совершал велосипедные прогулки в его родную деревню Деффинген, знаменитую тем, что там при Наполеоне состоялась историческая битва. В этой деревне отец Кристиана содержал трактир, где нам в каждый приезд подавали «Шпацле» – очень вкусную еду, напоминавшую русские щи. К обоим этим приятелям у меня сохранилась ностальгическая привязанность. Во время войны мне не раз приходила мысль, что я могу подстрелить их. Или они меня.

(Несколько лет назад, во время очередного визита в Германию, я попытался разыскать их следы и отправился по известным мне адресам. И безуспешно: в деревне Деффинген никто уже не помнил трактирщика Вайсса, а местечко Руэштейн, откуда был родом Эрнст Люмпп, оказалось в тот день затянуто невиданным туманом: мы ехали в сплошном молоке, не видя дороги. Значит, не судьба.)

Как ни насыщена была жизнь разными впечатлениями, все же тоска по родине (до того неведомая) стала исподволь одолевать меня – причем чаще всего во сне. Но снились мне не родные московские места, а какие-то незнакомые сельские пейзажи с церквями и санями на занесенных снегом дорогах.

К тому времени срок нашего пребывания в Германии подходил к концу. В январе 1934 года мы возвратились в Москву. Обратный путь запомнился только одной картинкой: у пограничного столба с надписью «СССР» стоит

молоденький часовой в наглухо застегнутом буденновском шлеме. Снежный буран треплет полы его шинели, солдат замерз и стучит ногой об ногу. Этот вид так сильно взволновал меня, что я невольно прослезился.

5

Техникум. 1934–1936

После двух с половиной лет пребывания за границей на меня, уже отвыкшего от российских порядков, сразу наваливается труднейшее задание: запастись на зиму дровами (у нас, как и в большинстве арбатских домов, печное отопление). Обычно этими делами занимался отец или старший брат, а тут вдруг поручили мне. Со специальными талонами отправляюсь на Смоленскую площадь, разыскиваю там дровяной склад, получаю положенные полтора кубометра чурок, нанимаю подводу и везу их домой. Надо было еще дрова расколоть и сложить в отведенное место (для каждой семьи во дворе имелся отдельный сарайчик), потом несколько вязанок притащить к нам на третий этаж. Обледенелые поленья, словно издеваясь, норовят выскользнуть из рук и рассыпаться по всем этажам. С отчаянием обреченного мученика я каждый раз возвращаюсь вниз и подбираю их. А в голове назойливо вертится глупая, но очень популярная в те годы песенка:

Я тебя люблю,
Дров тебе куплю,
Я куплю тебе два воза,
А дрова одна береза.
Будем греться без конца, ламца-дримца гоп ца-ца!!!

Удивительно, как, при моей болезненной робости и непрактичности, да еще избалованный западным комфортом, я смог все это одолеть – не потеряться в дикой руготне, суете и неразберихе, без чего у нас вообще ни одно дело не делается.

Следующим моим серьезным шагом было устройство на учебу. После Штутгарта сомнений в выборе профессии не было: я твердо решил стать художником-иллюстратором.

На этот раз никто меня никуда не водил, я сам нашел нужное заведение: художественный техникум ОГИЗа. Находился он на площади Пушкина, в здании, которое должно быть хорошо знакомо старым москвичам: там некогда помещался знаменитый пивной бар. Дом этот уже снесли, на его месте сейчас разбит сквер. По другую сторону площади стоял Страстной монастырь, на башне которого по вечерам загорался неоновый мотоциклист, призывавший всех прохожих вступить в Автодор. Монастыря, конечно, тоже нет – теперь там кинотеатр «Пушкинский». Слева, на месте нынешнего бара «Макдональдс», находился кинотеатр, запомнившийся мне огромной, высотой во весь дом, рекламой фильма «Под крышами Парижа». В этом кинотеатре выступал знаменитый джаз-банд Александра Цфасмана.

Техникум размещался на верхнем этаже, в стеклянной мансарде. Помню, как я поднялся по шаткой лестнице и уперся в драную клеенчатую дверь, мало чем напоминающую вход в храм искусства. Меня провели через классы в кабинет директора; я шел, ощущая на себе пристальные взгляды студентов. Наверно, их позабавил мой заграничный вид – я носил штаны «гольфы» (в Германии они называются «никебокерс»). Директор Сергей Арсентьевич Матвеев бегло просмотрел мои рисунки и неожиданно быстро согласился принять. Даже не спросив документы, которых у меня и не было – паспорт мне еще не полагался.

(С паспортом у меня тоже связано памятное событие. В мае 1934-го года, когда мне стукнуло 17 лет, я обратился в милицию за получением этого документа, Прошло полгода, а на все мои вопросы мне не давали ни паспорта, ни каких-либо объяснений, что стало меня раздражать и пугать. Как раз в это время случилось убийство Кирова, вызвавшее большой шум во всей стране. Мне бы сидеть и молчать в тряпочку в это тревожное время, а я вдруг набрался куражу, пришел к начальнику отделения и во весь голос возопил: «Почему вы не даете мне паспорт, ведь не я убил вашего Кирова!!» Глупость, конечно, страшная, – за такие слова можно было легко загреметь. Но, как ни странно, начальник только улыбнулся, и вскоре паспорт был мне выдан. Бог уберег меня в очередной раз.)

Техникум, куда я поступил, имел полиграфический уклон, о чем говорило само его название «ОГИЗ» – «Объединенное государственное издательство». Занимались в основном книжной графикой. Помню,

первым моим заданием было скопировать картину Ван Эйка. Готику я полюбил еще со Штутгарта и с наслаждением выписывал каждую острую складочку на одежде святых. Это очень хорошая школа для начинающего художника – копировать работы старых мастеров.

В нашей группе учились интересные ребята. Самой яркой личностью был Виктор Цыплаков, на вид типичный народоволец – длинноволосый, скуластый, всегда в распахнутой косоворотке. Он владел очень крепким рисунком. Запомнилась его работа «В бане»: голые жилистые мужики моются при слабом свете узкого окошечка. В духе Архипова. Выделялся также Николай Кружков, замечательный живописец, настоящий Суриков! Из него, несомненно, должен был выйти крупный художник. Оба они считались безусловными лидерами. Не знаю, как сложилась потом их судьба.

Из прочих студентов сохранился в памяти Премиров, чудной малый. Бывало, во время занятий растолкает всех в разные стороны (мы сидели очень тесно), поставит свой рисунок вверх ногами и сам, согнувшись пополам, разглядывает его через собственные ноги. Стоит так до побагровения. Все смеялись над ним, но он спокойно объяснял, что только так можно оценить свою работу свежим взглядом. В этом был свой резон.

С Премировым все время случались какие-нибудь происшествия. Одно из них мы подстроили ему сами. Как-то после уроков уговорили его, шутки ради, примерить на себя бюст Сократа, стоявший у нас как модель. Тяжелый гипсовый бюст, полый внутри, водрузили ему на голову, поверх него надели пальто, и получилась впечатляющая двухметровая фигура, даже несколько страшноватая. Эту фигуру мы взяли под руки и повели в класс, где по вечерам занимались живописцы, все больше солидные люди. Впихнули в дверь и стали ждать. Раздался визг и грохот разбитой посуды – легко было себе представить, какой эффект произвел наш Сократ на любителей живописи. А потом пришел и наш черед испугаться: из класса с безумными глазами вылетел Премиров – уже без бюста (он сослепу налетел на стену и разбил его), весь белый от гипсовой пыли – белее самого Сократа. Был крупный скандал. Премирова хотели исключить, но мы взяли вину на себя и отделались выговором.

Среди приятелей, которые вскоре завелись у меня, первым был мой тезка Федор Лемкуль, впоследствии известный художник-иллю-

стратор детской книги. Высокий, худой, по-английски невозмутимый, он привлек меня своим покладистым нравом, а еще тем, что носил такие же штаны, как и я. Поначалу мы сблизились потому, что жили в одном районе – я на Арбате, он в Малом Афанасиевском переулке – и домой часто возвращались вместе. Постепенно это перешло в прочную дружбу. (Теперь могу уверенно сказать, что Федя был моим самым близким другом на протяжении 60 лет.) Я стал часто навещать его в старинном особняке, каких сейчас уже почти не осталось, познакомился с его семьей. Эти люди были как бы из иного мира: спокойные, ироничные, но всегда благожелательные друг к другу, они создавали вокруг себя особую ауру. Все в том доме напоминало о прошлом – лепные потолки, мебель, тисненые переплеты в книжных шкафах. Родители Феди жили когда-то гораздо просторнее, потом их уплотнили. Весь особняк был перегорожен вдоль и поперек: высокие залы поделили на два этажа, так что в Фединой комнате оставалась лишь верхняя арка окна. Их родственница, тетя Шура, которой раньше принадлежал весь этот дом, теперь ютилась одна в темной каморке в полуподвале. Притом она сохраняла жизнерадостность и аристократический дух прошлого (теперь уже позапрошлого) девятнадцатого века, охотно рассказывала о былых знакомых и о своем кузене Васе Кандинском. Мне все это было в новинку.

Пытаюсь вспомнить, чем мы были заняты у себя в студенческой среде, что увлекало нас в те роковые тридцатые годы. Ведь уже вовсю шли судебные процессы, аресты коснулись семей некоторых из наших однокурсников. Стыдно признаться, но тогда мы этим просто не интересовались, будто даже не видели. Зато оживленно обсуждали книгу Фореля «Половой вопрос» и очерки по искусству философа Ипполита Тэна.

Массовое ослепление напало, кажется, не на нас одних. Все жили в атмосфере поголовного энтузиазма, подогреваемого примитивнейшей пропагандой – сейчас уже невозможно понять, как на это мог купиться целый народ.

У нас во дворе шла ударная стройка: копали туннель для метро. Под звуки духового оркестра молодые парни и девушки в брезентовых робах, обливаясь потом, с лихорадочным блеском в глазах гоняли тачки по узким мосткам, стремясь к единственной цели: опередить друг друга. Эта беготня, больше напоминающая детскую игру в салочки, на-зы-валась социалистическим соревнованием. Ею была охвачена вся

страна – мы играли в салочки, чтобы не замечать, что делается вокруг. А если и замечали, то предпочитали молчать – одни из инстинктивного страха, другие просто потому, что их это не касалось. Так и существовали – «в обстановке небывалого трудового подъема».

И все же… Все же многое из того времени вспоминается с ностальгией. Была цель – пусть даже иллюзорная; была вера в светлое будущее, объединявшая нас. И, конечно, была наша молодость, когда все лучшее еще ожидалось впереди.

6

Институт. 1937

В техникуме я продержался недолго: в конце 1936 года меня отчислили за прогул. Дело в том, что мы с Федей нашли выгодную «халтуру» – подрядились украсить к ноябрьским торжествам здание Наркомлегпрома. Работали целую неделю без отдыха, спали прямо на кумачовых лозунгах. Конечно, о занятиях не могло быть и речи. Мы были не одни такие доходяги: на подобных празднествах подрабатывали многие студенты, и им это как-то сходило с рук. Но я был с детства невезучий – меня турнули…

Несколько месяцев я скрывал от родителей этот позорный факт. Каждое утро аккуратно уходил из дому, шатался без дела и возвращался только к обеду. Не совсем без дела: я искал подходящее место работы или учебы. Что было не просто – ведь у меня не было справки даже о начальном образовании. Наконец, место нашлось – мне подсказал его Федя Лемкуль: Институт повышения квалификации художников-графиков.

«Институт» звучит громко, на самом деле то были двухгодичные курсы, где занимались уже вполне профессиональные художники. Достаточно сказать, что в числе курсантов был знаменитый карикатурист Сойфертис. Размещалось сие заведение почти рядом с нашим домом – на улице Знаменка в бараке, каким-то чудом сохранившемся до сих пор. Документов там не требовалось, принимали всех желающих.

Меня зачислили без экзаменов и тут же выбрали старостой просто потому, что я был намного моложе остальных, нигде не работал, следовательно,

мог выполнять нехитрые обязанности, возлагаемые на эту должность – готовить класс к занятиям, составлять ведомости по оплате натурщиков.

Это время моего пребывания в институте вспоминается с особым удовольствием. Мне была предоставлена полная свобода, никто с меня ничего не требовал, я находился в окружении солидных людей, которые обращались ко мне на «Вы», в том числе и сам преподаватель Николай Николаевич Вышеславцев.

На нашем курсе обучался пожилой художник, работавший на киностудии мультипликационных фильмов – я и не подозревал, что в Москве есть такая. Однажды, присмотревшись к моей манере рисовать, он сказал: «Попробуйте толкнуться к нам на студию. У вас есть данные».

Какие данные – не объяснил. Наверно, он имел в виду мою привычку рисовать очень быстро. Привычка эта у меня появилась еще в Штутгарте во время походов в зоопарк. Звери не будут вам позировать часами, они в постоянном движении, нужно было схватывать его на лету. Так и на курсах: если ставили натуру на четыре, а то и на восемь часов, я за двадцать минут набрасывал рисунок (и, видимо, неплохо), а остальное время только портил его.

И я решил «толкнуться». Зачем? – сам не знаю. Скорее всего, из любопытства. Я уже говорил, что к мультфильмам относился довольно индифферентно. Правда, один раз у меня уже состоялась с ними памятная встреча.

Было это летом 1935 года, когда в Москве проходил Первый международный кинофестиваль. На этом фестивале наряду с игровыми картинами показывали короткометражные мультипликационные ленты режиссера Уолта Диснея – «Три поросенка», «Микки-дирижер» и – третью не помню, кажется, «Забавные пингвины». Фильмы эти сразу завоевали популярность у публики: вся Москва распевала песенку из «Трех поросят» – «Нам не страшен серый волк».

Что до меня, то я был ими просто ошарашен. Особенное впечатление произвел «Микки-дирижер». Немыслимый каскад трюков, безудержная фантазия, гармоничное слияние звука с изображением и главное – абсолютная достоверность невероятных событий! Сцена, когда смерч подхватывает в воздух целый оркестр и уносит его в головокружительном вихре, производила по-настоящему магический эффект. Из кинотеатра я вышел удивленный и растерянный. Именно необъяснимость увиденного поражала больше всего – кто мог сотворить такое?

Со временем впечатление улеглось, вытесненное другими интересами. Фильмы остались в памяти как некий феномен. Или фокус... Но оказалось, что «вирус мультипликации» в меня все-таки попал. И через два года дал о себе знать.

7

Студия «Союзмультфильм». 1937

В Москве, неподалеку от Кудринской площади, стояло строгое серое здание в стиле конструктивизма. Одну его часть, выходящую на Поварскую улицу, занимал кинотеатр. Другая, обращенная в сторону Садового кольца, была в 1936 году отдана только что организованной киностудии «Союзмультфильм».

Дом этот стоит там и поныне. Нет в нем теперь ни кинотеатра, ни киностудии. Но каждый раз, когда я, проезжая мимо, вижу в глубине двора три больших окна нашей «41-й комнаты», меня охватывает чувство, близкое к ностальгии. Будто после долгих лет я вернулся в дом, где родился и вырос. В известном смысле он и был для меня таким. И не для меня одного.

Впервые я попал туда 70 лет назад (когда я начинал эту книгу, здесь стояло «35 лет назад». Потом периодически переправлял на 45, 55, 65 и вот добрался до 70. Не уверен, что это будет окончательное число). Попал довольно случайно: к анимации особой тяги не испытывал и к профессии этой не готовился. Даже представления о ней не имел. В детстве были разные увлечения: мечтал быть то актером, то писателем, то музыкантом, то авиаконструктором – да мало ли о чем мечтают мальчишки? Раньше всего проявилась склонность к рисованию. Она оказалась самой устойчивой…

Одним майским днем 1937 года (мне как раз исполнилось двадцать лет) я впервые переступил порог студии «Союзмультфильм»... Переступить-то я его переступил, но четверть часа спустя шагал через тот же порог обратно. Меня не приняли. Даже не посмотрели мои работы (я прихватил с собой несколько рисунков, на мой взгляд, наиболее эффектных). Начальник производства Николай Васильевич Башкиров, человек

с лицом Мефистофеля и с добрейшей душой (что я оценил много позже), спокойно сказал: «Мультипликаторы нам сейчас не требуются». Словно речь шла о дворниках или водопроводчиках.

Вот тебе раз! По дороге на студию я все думал, зачем мне нужна мультипликация, а выясняется, что это я ей не нужен.

На этом можно было бы и успокоиться. Попробовал – не вышло. Что за беда? Серьезных намерений у меня все равно не было, как, впрочем, и больших надежд. А все же на душе скребла досада. Пока я шел домой, мне становилось все яснее, что мои прежние мечты – стать музыкантом, актером, художником – все они соединились в одном искусстве, и оно оказалось для меня недоступным. С этого момента я пришел к убеждению, что всегда любил мультипликацию и что я рожден для нее.

Через несколько месяцев я повторил попытку и снова получил отказ. Меня это не обескуражило: при своей природной лености я был достаточно упрям. К тому же на студии я встретил бывшего одноклассника, который теперь работал мультипликатором. Значит, не боги горшки обжигают!

Поздней осенью «Союзмультфильм» объявил конкурс на замещение должности художника-мультипликатора. Я уже не шел, а бежал на Кудринскую площадь.

На конкурс явилось человек двадцать пять – все люди серьезные, не мне, мальчишке, чета. Настроение сразу упало. Нас усадили за столы и предложили сделать раскадровку, т.е. серию рисунков, типа комиксов, на тему одной из басен Крылова. Я выбрал «Мартышку и очки» – обезьян я часто рисовал в зоопарке и научился схватывать их позы, как говорится, с лету. Пока остальные расчерчивали рамочки для рисунков, я накатал десятка два картинок. Сижу, томлюсь в ожидании – уходить боязно, без дела сидеть неловко. Принялся за другую басню – «Волк на псарне». Закончил и ее. Смотрю по сторонам: люди вдумчиво строят композиции, растушевывают каждый рисунок. Я окончательно скис.

Вероятно, у меня был очень несчастный вид, потому что один из экзаменаторов забрал мои рисунки и шепнул, что я могу идти, результат мне сообщат по почте... И я ушел. Как мне казалось – навсегда.

А недели через полторы вдруг приходит открытка с сообщением о том, что я зачислен в штат студии в качестве стажера.

Это случилось 10 ноября 1937 года. Дату я хорошо запомнил. По странному совпадению, ровно через десять лет я вернулся на студию

после военной службы и должен был начинать все с нуля. А еще через пятнадцать лет, почти день в день, я закончил свой первый фильм как режиссер. Но все это далеко впереди. А пока я даже не мультипликатор, а только стажер. И безмерно счастлив.

Отступление – «О студии 30-х годов»

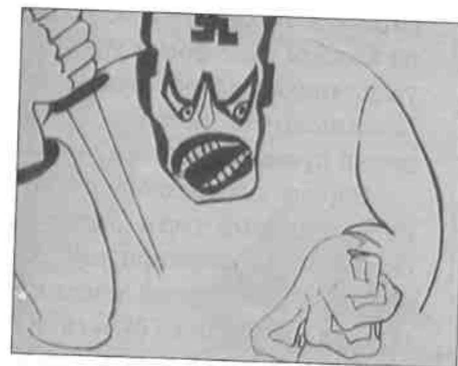
Я пришел на студию «Союзмультфильм» (тогда еще совсем молодую – ей едва исполнился один год) в тот период, когда советская мультипликация переживала важные перемены. И все они так или иначе были связаны с рождением этой студии.

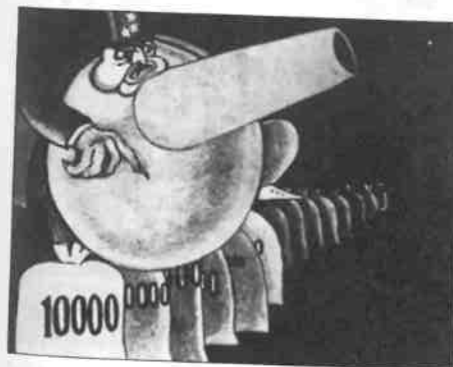
Первая перемена – это слияние отдельных полукустарных мастерских (их тогда в Москве было несколько) в единую кинофабрику с настоящим конвейерным производством.

Вторая – кардинальное изменение репертуара. Напомню, что до этого в наших мультфильмах преобладала социально-политическая тематика, о чем свидетельствовали сами их названия: «Китай в огне», «Межпланетная революция», «В морду Второму интернационалу» и др. Теперь же основой репертуара стала детская сказка. То была прямая директива сверху: решением правительства создавалась специальная студия под названием «Союздетмультфильм». Впоследствии приставка «дет» отпала, но суть направления осталась, и эта ориентация на детского зрителя определила на многие годы курс развития отечественной анимации.

Но главной переменой явился переход на совершенно новую технологию, позаимствованную нами у американцев. Я еще застал время, когда на студии в ходу были такие выражения как «тэйк», «холд», «спидлайн» – эти английские термины были взяты из технологической записки Диснея. Основывалась она на использовании целлулоида вместо бумажных марионеток. Здесь требуется кое-что пояснить.

С самого рождения советской мультипликации, т.е. с 1924 г. (о том, что в России уже в 1912-м году выходили мультфильмы, все успели позабыть), движение персонажей достигалось так: персонажи рисовались на бумаге, затем их вырезали, накладывали на фон и



Кадры из фильмов «Межпланетная революция» (реж. З. Комиссаренко, Ю. Меркулов, Н. Ходатаев, 1924 г.) и «Китай в огне» (реж. З. Комиссаренко, Ю. Меркулов, Н. Ходатаев, 1925 г.).

снимали. Такой метод освобождал от необходимости перерисовывать на каждой фазе фон и другие неподвижные части изображения, что увеличивало вдвое трудоемкость всего процесса. Метод назывался «аппликацией». (Кстати, не здесь ли – по аналогии – следует искать корни происхождения слова «мультипликация»?)

Наряду с вырезкой использовали технику бумажной марионетки – отдельные части фигуры вырезались из плотной бумаги, затем скреплялись шарнирными соединениями и двигались прямо под камерой. Было время, когда даже сама марионетка не была автономной: их вырезали из бумаги, и каждую фазу прикрепляли на штифты, чтобы сама фигурка не ползала.

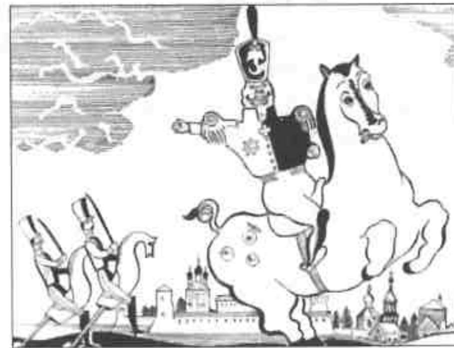
Естественно, такая техника сильно ограничивала игровые возможности персонажей, сковывала их движение, делала его жестким и угловатым. При новой технологии (новой только для нас: в Америке она появилась лет на 20 раньше) фигуры рисовались на прозрачной основе, т.е. на целлулоиде, закрашивались с обратной стороны и могли двигаться автономно от фона – в любом ракурсе и повороте, обретая невиданную доселе мягкость и эластичность. В сущности, это и было то, что мы называем ныне школой «классической анимации», нашедшей столь яркое выражение в фильмах Уолта Диснея.

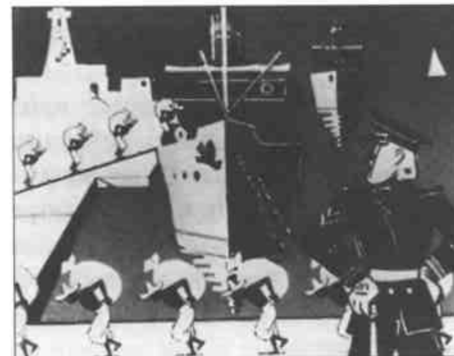
Эта школа была настоящим Клондайком для наших художников – они заново открывали для себя движение. Казалось, фигуры лишились костей и уподобились разваренным макаронам. Потому и сам период увлечения этой техникой получил шуточное название «макаронный».

Не только Дисней служил нам примером. Еще более наглядно этот метод демонстрировали работы Макса Флейшера. Фильм «Али-Баба и сорок разбойников» наши мультипликаторы прокручивали буквально до дыр. Для них он был своеобразной Библией.

Были в этом переходе и свои потери. Теперь, оглядываясь назад, приходится сожалеть, что мы, увлекшись новым методом, так легко расстались с тем, что было накоплено прежним опытом. Да, техника перекладок и бумажной вырезки ограничивала движение персонажей, но именно эта ограниченность заставляла работать творческую фантазию, находить выразительные решения в скупых средствах.





Кадры из фильмов «Почта» (реж. М. Цехановский, 1929 г.), «Сказка о попе и работнике его Балде» (реж. М. Цехановский, 1930 г.), «Органчик» (реж. Н. Ходатаев, 1933 г.), «Самоедский мальчик» (реж. О. и Н. Ходатаевы, В. и З. Брумберг, 1928 г.), «Блэк энд уайт» (реж. Л. Амальрик, И. Иванов-Вано, 1932г.).

Что особенно важно: бумажная перекладка позволяла использовать в мультфильмах богатую культуру книжной графики тех лет – графику Фаворского, Кравченко, Лебедева, Бродаты, на основе которой рождались прекрасные фильмы – «Почта», «Сказка о попе и работнике его Балде», «Органчик», «Самоедский мальчик», «Блэк энд уайт».

Целлулоидная техника лишала нас этих возможностей. С ее сухой контурной линией, более пригодной для журнального комикса (из которого, собственно, и вышли первые мультфильмы), она диктовала свою эстетику. В результате герои многих наших фильмов стали копиями диснеевских персонажей, только в гораздо худшем исполнении. Среди них и доставшийся мне гадкий утенок.

И все же преимущества, которые новая техника сулила в пластике движения, в свободе обращения с пространством, были настолько велики, что перевесили все ее недостатки и заставили полностью изменить курс. За короткое время у нас выросла плеяда новых художников, освоивших эту технику.

В этот момент я и пришел на студию.

8

Волшебники в нарукавниках

До сих пор еще многим зрителям, знакомым с мультфильмами только по экрану, наша работа кажется близкой к магии. Стало уже журналистским штампом называть мультипликаторов «волшебниками экрана». Примерно так представлял себе это дело и я. Попав на студию, я ожидал встретить там людей, владеющих магическими секретами, и уже видел самого себя в роли ученика чародея. В действительности все оказалось намного прозаичнее и в то же время намного сложнее.

Начать с того, что место, куда я попал, совершенно не походило на киностудию, какой она рисовалась в моем представлении. А виделась она мне так: повсюду выстроены декорации, горят юпитера, движутся съемочные краны, мелькают сигналы: «Тихо! Идет съемка!». А среди

всего этого бегают кинематографисты в толстых свитерах и с зелеными козырьками на лбу.

Ничего такого не было. Был длинный коридор на четвертом этаже и двери со странными надписями: «В Африке жарко», «Лгунишка», «Маленький Мук». За этими дверями размещались режиссерские группы, туда я пока не отваживался заходить. В конце коридора еще одна дверь, ведущая в помещение с тремя большими окнами. Это 41-я комната. Здесь сидят мультипликаторы. «Волшебники». Тут предстояло и мне начинать свою новую жизнь.

С первого взгляда комната смахивала на обыкновенную канцелярию. Вдоль стен — столы с наклонными крышками и полочками, напоминающие старинные конторки. Мужчины и женщины склонились за работой, шелестят бумагой, перебрасываясь шуточками. Некоторые в рабочих халатах, кто-то даже надел нарукавники... Люди как люди, ничего особенного. Я был сразу разочарован. Больше всего этими черными сатиновыми нарукавниками, никак они не вязались с моими представлениями о мультипликации.

Впрочем, кое-что в поведении этих людей отличало их от конторских служащих: время от времени кто-нибудь вскакивал из-за стола, подбегал к большущему зеркалу, корчил гримасу или принимал немыслимую позу, затем садился на место и как ни в чем не бывало продолжал водить карандашом по бумаге. А остальные даже не оглядывались на него, словно так оно и должно быть. Сумасшедший дом!

Вскоре я сделал еще одно открытие, и оно стало моим вторым разочарованием: никакого чуда в оживлении рисунка нет. Секрет оказался довольно прост. У каждого мультипликатора на столе есть штифты. Вы накладываете на эти штифты лист бумаги и рисуете фигуру в каком-нибудь положении – скажем, человечка с поднятой рукой. Поверх одного листа кладете другой, изображаете на нем того же человечка с опущенной рукой. Это *компоновки*. Потом между компоновками делаются *фазы*, то есть промежуточные положения. Когда все фазы будут готовы, их снимут на кинопленку, пропустят через проекционный аппарат – и человечек оживет на экране. Вот и вся магия. Господи, а я-то думал!

Постигнув эту нехитрую механику, я с нетерпением ждал, когда мне поручат какое-нибудь дело. Точка опоры уже имелась, оставалось только перевернуть мир.



Иван Петрович Иванов-Вано

Наконец мне дали на пробу простую сцену: утенок накрывает салфеткой стол, затем сдергивает салфетку, и под ней оказывается маленький песик. Сцена короткая – четыре метра, примерно девять секунд. Опытному мультипликатору работы дня на два. Почему сцену измеряют в метрах, а метры в секундах, я выяснять не стал. Мне хотелось поскорее приступить к работе. Пока объясняли задание, я нетерпеливо сучил ногами, точно охотничья собака в ожидании, когда ее спустят с поводка...

Эту злосчастную сцену я делал три месяца, но так и не закончил. Трагедии начались с первого же дня. На всех рисунках мой утенок был разной формы и разной величины. Но что самое скверное, мне никак не удавалось соединить эти рисунки в цельное, осмысленное движение. Я изводил горы бумаги, каждое утро выбрасывал в корзину то, что рисовал накануне, и начинал все заново. Изредка приходил режиссер Иван Петрович Иванов-Вано, мой тогдашний опекун, грустно оглядывал плоды моих трудов и терпеливо объяснял все сначала. А я страдал от стыда и бессилия и не мог понять, отчего у меня не получается. Именно теперь, когда все так ясно и просто! Страдания мои усугублялись тем, что я сидел на самом неудобном месте – у двери, рядом с телефоном. Каждый, кто проходил мимо или брал трубку, невольно смотрел на мои каракули. Я машинально комкал рисунок, начинал новый, и опять получался тот же урод со сплетенными в узел крыльями, которые невозможно было распутать. Утенок уже являлся мне по ночам в виде кошмара. Я и сейчас вспоминаю его с содроганием.

Сколько было пережито с тех пор хорошего и дурного, но история с этим утенком запечатлелась в памяти на всю жизнь. Я часто вижу один и тот же сон, будто делаю сцену или фильм и не знаю, о чем. А нечто подобное случалось у меня и наяву за мою долгую практику. Не приведи Господь испытывать такие мучения...



Борис Петрович Дежкин

9

Борис Дежкин

Горечь собственных неудач заставила присмотреться к работе других – как же у них получалось? Преодолев робость, я стал подходить то к одному, то к другому мультипликатору и заглядывать через плечо, кто как работает. И начал постепенно замечать, что работают они не одинаково – у каждого своя манера, свой секрет, что ли. Особый интерес вызвал у меня Борис Петрович Дежкин.

Первый месяц моего пребывания на студии Дежкин почему-то отсутствовал, но разговоров о нем было столько, что он уже заочно представлялся мне личностью почти легендарной. А когда я увидел его и познакомился ближе, понял – говорили о нем не зря.

Что бы он ни делал, все выходило у него легко, акробатически ловко (он в самом деле был превосходный акробат) и как-то особо артистично. Даже карандаш брал по-особому: положит его на край стола, ударит по кончику, поймает на лету и только тогда начинает рисовать.

Работал Дежкин виртуозно. Я помню почти все созданные им сцены, потому что часами простаивал у него за спиной, наблюдая за бегающим в его руке карандашом. Это было настоящее чудо: рисунок возникал как-то сразу – еще не видно ни головы, ни ног, а движение уже угадывалось.

Сцена рождалась буквально на глазах. Я смотрел, затаив дыхание и боясь шелохнуться, чтобы не разрушить это чудо. Между тем сам Дежкин поминутно вскакивал, убегал куда-то, возвращался и продолжал рисунок на прерванной линии, ни секунды не задумываясь.

Однажды на концерте я наблюдал, как играет Рихтер. Быстрыми шагами он вышел на сцену и, едва сев за рояль, сразу заиграл сложнейший этюд. Иной пианист сперва примерится к инструменту, сосредоточится, поглядит в потолок. Рихтеру этого не нужно – он настолько мобилизован, что может мгновенно включиться в музыку. Так и Дежкин – у него вся сцена была готова еще до того, как он брался за карандаш. Не знаю, проигрывал ли он ее заранее, но впечатление складывалось такое, будто он видел наперед каждую фазу в отдельности и все действие в целом.

Дежкинские сцены запомнились мне еще потому, что многие из них рождались на моих глазах дважды: первый раз на столе художника и второй раз на экране. И это второе рождение удивляло еще больше – насколько безошибочно предугадывал Дежкин не только последовательность, но и сам ритм движения! Такого чувства времени (а время в мультипликации измеряется десятыми долями секунды) я больше ни у кого не наблюдал. Можно ли этому научиться? Не знаю. По-моему, у Дежкина это было врожденное качество – мультипликатор Божьей милостью!

Мои стояния за спиной Дежкина были первой настоящей школой. Хотя с каждым днем я все больше убеждался в своей неспособности. На моего утенка я уже не мог смотреть: мы оба до смерти надоели друг другу. Так пришло третье, самое горькое разочарование. Я разочаровался в самом себе.

10

Моя первая сцена

Взять высоту с наскока не удалось. Оказывается, в мультипликации, кроме умения рисовать и фантазии, требовалось еще громадное терпение. Мне его как раз не хватало. Я уже подумывал, не уйти ли по-хорошему, пока не выгнали? Но признать себя побежденным не позволяло самолюбие. Или недоставало решимости. А кроме того – мне нравилось здесь! Нравилась шумная 41-я комната, люди, с которыми я успел познакомиться, фильмы, которые я успел посмотреть. «Шумное плавание» режиссера Владимира Сутеева мог глядеть без конца. Глядеть и завидовать тем, кто его делал.


Лидия Алексеевна Резцова

Я научился узнавать на экране мультипликаторов. Не только Дежкина (его легко было отличить), но и Бориса Титова, Лидию Резцову, Григория Козлова, Фаину Епифанову. В сценах угадывалось сходство с их характерами, хотя персонажи были все разные и совсем не похожи на своих создателей. Титов обладал особым, «тихим» юмором – такими же были его сцены. Резцова – добродушная, смешливая, у нее и движение персонажей широкое, размашистое. У каждого мультипликатора своя манера поведения, и это как-то непроизвольно передавалось на экран.

Мне нравилось на студии все, кроме меня самого. Я впал в меланхолию. Смотреть на своего неродившегося утенка было тягостно. Я бросил его и стал бродить по студийным цехам, проводя больше всего времени в просмотровом зале – глядел чужие сцены, слушал чужие разговоры, в которые не мог включиться. Или пробирался через служебный ход в кинотеатр, благо тот находился в том же здании, и часами смотрел игровые фильмы.

В таком неприкаянном состоянии я пребывал несколько месяцев. Неизвестно, чем бы все кончилось, если бы не один случай, сам по себе пустяковый, но, как часто бывает в неустойчивой ситуации, оказавшийся поворотным моментом в моей судьбе.

Профоргом 41-й комнаты, где размещался весь цех мультипликаторов, была Фаина Георгиевна Епифанова, женщина властная и весьма эффектная – все мужчины были в нее влюблены, а я так еще и побаивался. Как-то раз она поинтересовалась, где я пропадаю целыми днями. Я сослался на учебу в институте (занятия я действительно посещал, но по вечерам). Обман легко раскрылся, и Епифанова решительно – да еще при всех – заявила: «На студию ходят не киношку смотреть, а работать!» Тут, кажется, вся 41-я комната впервые обратила на меня внимание. Никогда я не подвергался публичной экзекуции, да еще такой несправедливой. Мультипликация была для меня восторженным увлечением,


Фаина Георгиевна Епифанова

неразделенной любовью, драмой души. А тут – работа! Я был обижен до крайности. Надулся, сижу, трагически кусаю карандаш, одним словом – работаю. Без всякого успеха: утенок так и не двигается с места, чтоб он пропал.

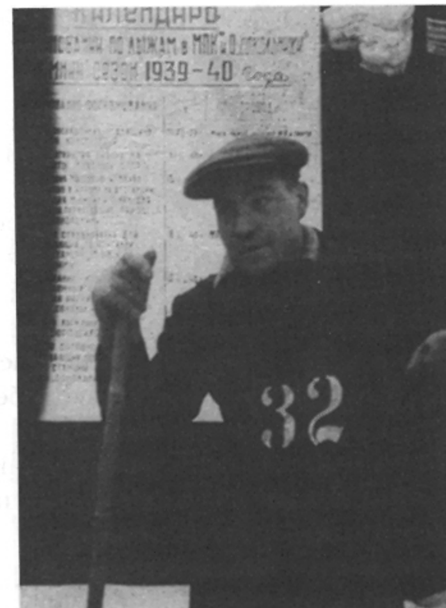
И тогда Фаина Георгиевна предприняла еще одну акцию, столь же решительную и неожиданную: она предложила мне быть у нее ассистентом. Я немедленно согласился, забыв все обиды. Сцены ее я уже знал, они мне очень нравились.

Епифанова – мультипликатор совсем иного склада, чем Дежкин. В ней преобладало актерское начало. Цепкий взгляд позволял ей передать тонкие нюансы игры через гротесковый жест и мимику. Здесь требуется еще больше фантазии и наблюдательности, чем во внешней экспрессии. Такая манера импонировала мне, и тот короткий срок, что я проработал у Фаины Георгиевны ассистентом, дал мне многое, хотя оценил я это не сразу.

В то время она разыгрывала большой эпизод в картине Сутеева «Муха-Цокотуха». Настоящая массовка: муха едет на базар в сопровождении многочисленной свиты насекомых. Некоторых из них Фаина Георгиевна поручила делать мне. С каким удовольствием я расстался с ненавистным утенком и принялся за новое задание!

Работу свою я сдал довольно быстро и почти без поправок, постаравшись придать каждому жучку какой-нибудь характер: одни у меня хромали, другие приплясывали. Потом, на просмотре фильма, я тщетно искал своих букашек в общей толпе. Кажется, никто их даже не заметил. Тем не менее работа была принята, и она вернула мне веру в себя. А это было главное.

Вскоре я получил самостоятельное задание, опять в фильме Сутеева «Дядя Степа». Сцена такая: старый дворник в ушанке и огромных



Зима 1939–40 гг.

валенках подметает двор и при этом приговаривает на каждом шагу: «О-хо-хо!..» Богатый монолог.

Ну и помучился я с этой сценой! Походка человека вообще трудна в анимации, да еще если персонаж шагает на зрителя. Мне бы и сейчас далось это нелегко, а тогда и говорить нечего: месяц просидел, не отрываясь от стула. Но то были мучения совсем иного рода, чем с утенком, которого я просто не чувствовал. А дворника я ощущал всем телом, на время даже стал им самим.

Я сказал, что месяц не отрывался от стула. Это неправда: отрывался, и очень часто — чтобы пройти походкой дворника, почувствовать ревматическую боль в его ногах, обутых в тяжелые валенки. Делать это при всех стеснялся. Поэтому выходил в коридор и, когда там никого не было, ковылял, переваливаясь с боку на бок, размахивал воображаемой метлой и кряхтел: «О-хо-хо! О-хо-хо!» И страшно надоел всем.

Но вот сцена закончена и сдана режиссеру. Вопреки моим опасениям, Сутеев бегло полистал ее и отправил в фазовку без всяких замечаний. А я стал ждать, когда ее покажут на экране.

В производстве рисованного фильма интервал между сдачей сцены и ее просмотром на экране довольно велик: пока сделают промежуточные фазы, пока снимут и проявят пленку – проходит неделя, а то и больше. Мне этот интервал казался вечностью. Со страхом и нетерпением бродил я по студии, не находя себе места, точно будущий отец, томящийся под окнами родильного дома.

И он наконец наступил, этот день: меня позвали в просмотровый зал. Сперва смотрели пробы других мультипликаторов и долго обсуждали их, хотя что там было обсуждать, когда сейчас должна пойти моя сцена... Истомленный ожиданием, я даже не сразу заметил, как он появился

на экране – мой родной дворник. Замахал метлой и пошел в своих нелепых валенках. Сам пошел, без меня! Ожил и заговорил!!

Это было непостижимо. Рисунки, которые целый месяц маячили перед моими глазами, вдруг соединились в незнакомого мне человечка, и тот зажил собственной жизнью. Произошло чудо, и я оказался к нему причастным.

Не помню, как отнеслись к моей сцене режиссер и все остальные. Кажется, похвалили. В тот момент я вообще ничего не видел вокруг себя. Из зала вышел, шатаясь как пьяный, и должен был держаться за стенку, чтобы не упасть.

Были у меня потом сцены более удачные и более сложные. Но никогда больше не испытал я такого беспредельного, головокружительного счастья, как в тот раз.

Жаль, что к чуду привыкают. А анимация все-таки чудо. И если художник перестает удивляться ей – это потеря и для него, и для тех, кого он призван удивлять.

Много лет спустя мне довелось побывать в ателье у знаменитого канадского режиссера Нормана Мак-Ларена. Он показал мне на монтажном столе кусок из фильма «Па-де-де», над которым тогда работал.

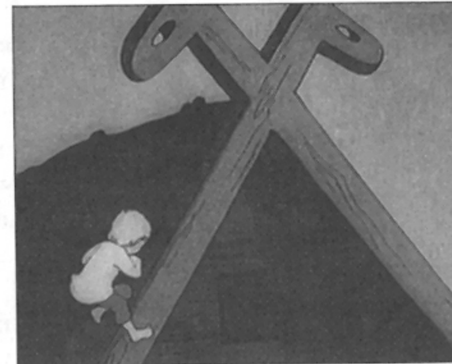
Прокрутив пленку, Мак-Ларен повернулся ко мне и с детской радостью воскликнул: «Смотрите, двигается!» Словно впервые увидел кино, и не было за его плечами ни десятков сделанных фильмов, ни тридцати лет работы в кино, ни славы первооткрывателя новых видов анимации.

Я искренне позавидовал ему. Не славе его и не открытиям, а тому, что он не утратил способности удивляться и радоваться этому чуду.

• • •

После эйфории, пережитой от первой сцены, наступило медленное, порой мучительное карабкание по лестнице ремесла. Я не случайно привел в сравнение лестницу – по-настоящему осваивать профессию я начал со сцены из фильма «Ивашко и Баба-яга», в которой маленький мальчик должен был робко и неумело вскарабкиваться по шаткой лесенке на чердак. Мы оказались в одинаково трудном положении: он с лестницей, а я – с ним.

Пока я делал эту сцену, мне постоянно приходилось задумываться над тем, что заставляет малыша передвигаться именно так. Помогли





«Ивашко и Баба-яга» (реж. В. и З. Брумберг, 1938 г.).

уроки Бориса Дежкина, которые он давал мне мимоходом (обычно в буфете или в забегаловке). Он часто говорил: «Запомни, ты одушевляешь не линию, а силы, которые находятся внутри нее».

Пусть не сразу, но я понял, что каждая фигура, будь то живое существо или просто предмет, движется по определенным законам. Для меня это явилось открытием: я и не думал, что двигал своего дворника, а теперь этого мальчика, по законам биомеханики. Так один мольеровский герой очень удивился, когда узнал, что всю жизнь, оказывается, разговаривал по законам прозы.

Радость и удивление от чуда ожившего рисунка прошли, уступив место другой радости (напополам с мучением), а именно – постепенному открытию разнообразнейших форм движения. Собственно, этот процесс продолжается для каждого аниматора тоже всю жизнь.

11

Ереван. 1940–1941

Часто люди осознают самый счастливый момент своей жизни, когда он уже давно миновал. Так безотчетно счастливы были мы с Машей, моей первой женой, когда работали в Ереване над фильмом «Волшебный ковер».

Мы еще не поженились и жили полулегально в гостинице «Москва», откуда нас довольно быстро выселили – наш номер срочно понадобился интуристам. Выселили нас с утра, предложив наведаться в конце дня: может быть, подыщут нам какую-нибудь каморку. Я останавливаюсь на этом малозаметном событии потому, что именно в тот пасмурный неприветливый день мы чувствовали себя невероятно свободными – бродили под дождем по городу и хохотали по любому поводу. Нас особенно веселило то, что мы вдруг оказались бездомными – «бомжами», как теперь говорят. Вот и гадай после этого, что такое счастье.

Комнату мы нашли, но не в гостинице, а у частной хозяйки Аси на Сталинском проспекте (в столице каждой союзной республики полагалось иметь Сталинский проспект). Наше окно – большое, как витрина магазина – выходило прямо на гору Арарат. По утрам мы наблюдали, как ежеминутно изменялся лик горы: сначала снежная вершина как бы парила над сиреневой дымкой, наливаясь оранжевым светом, затем ее макушка вспыхивала алмазными гранями, и сияние постепенно стекало вниз, открывая всю гору восходящему солнцу. Гляди, как поэтично расписано!



Три вещи навсегда связались в моей памяти с Ереваном: лобио – особо приготовленная фасоль, которой нас ежедневно кормили в студийном буфете, песня «Любимый город может спать спокойно» (сам не знаю, почему) и эта хамелеоновая гора Арарат. Да еще фильм «Большой вальс», шедший в кинотеатре «Москва» почти целый год.

На той квартире мы справили с Машей свадьбу. Боря Титов накупил цветов, организовал две кареты и целый ящик зеленого ликера. Мебели, кроме двух матрацев, в нашей комнате не было – пировали прямо на полу, по-восточному. Впервые в жизни я напился до потери сознания и вытворял, говорят, такое, что на следующее утро хозяйка выгнала нас с квартиры. С тех пор я питаю отвращение ко всяким ликерам.

Добавлю еще, что ереванский ЗАГС при регистрации брака так переврал наши фамилии, что по возвращении в Москву пришлось оформлять его заново. Так мы дважды отпраздновали свою свадьбу.

От одной хозяйки мы перебрались к другой (тоже Асе) в старый город, сплошь застроенный глинобитными домами с застекленными верандами. Там я единственный раз испытал землетрясение – не очень сильное, но впечатляющее своей музыкальностью. В одно тихое воскресное утро издали послышался нежный мелодичный перезвон: это дребезжали окна террас. Звуковая волна постепенно усиливалась, подкатываясь к нашему дому. Докатилась, встряхнула меня под мощный стеклянный аккорд и ушла – словно кто-то провел гигантской рукой по струнам арфы. Разрушений не последовало, но люстра еще долго качалась, напоминая о случившемся. Вот тогда-то я и перепугался по-настоящему.

Еще один памятный эпизод: Маша пришла с базара (я еще спал) и высыпала на меня из решета целый выводок крохотных цыплят. Мы устроили на дворе курятник и стали их выращивать. Но дорасти до полной зрелости они так и не успели: кто-то из соседей перестрелял наших питомцев. Все они оказались петушками и очень быстро научились громко голосить. Причем голосили они не как все нормальные петухи, а кому когда вздумается, некоторые даже по ночам. За что и поплатились. Маша горько плакала, она обожала всякую живность.

По выходным дням мы устраивали для себя домашние концерты. У нас в комнате было пианино, Маша довольно прилично играла на нем, а я пел под ее аккомпанемент романсы Чайковского. Чтобы не беспокоить соседей и помня урок с петушками, я забирался в гардероб и пел оттуда «Растворил я окно». У меня был неплохой голос. Позже, во время службы в армии, я его сорвал.

Теперь, с большим опозданием, расскажу, как я попал в Ереван (тогда он еще назывался Эривань).

Примерно год работы на студии «Союзмультфильм» понадобился мне, чтобы преодолеть профессиональный барьер (а также барьер робости), вжиться в режим нашей 41-й комнаты. Со временем ее обитатели перестали быть для меня магами и волшебниками. Появились друзья – Григорий Козлов и Борис Титов, оба старше меня лет на пять.

Адаптировавшись в новой среде, я довольно быстро обнаглел и стал произносить на собраниях мятежные речи. Вроде того, что нужно кончать с рутиной и что это болото (т.е. студию, куда я так мечтал попасть) давно пора

взорвать. Во мне бунтарский дух как-то странно сочетался с врожденной стеснительностью; возможно, первое было следствием второго. Впрочем, мои речи никого особенно не беспокоили – я был не один такой ниспровергатель. А Гриша с Борей их даже одобряли, и мне это, конечно, льстило.



Григорий Козлов

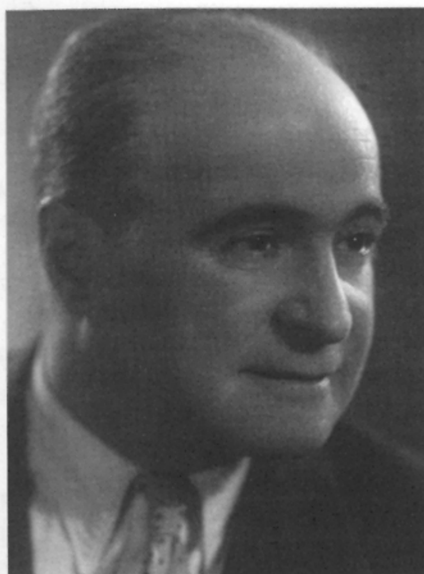
Чтобы уравняться в правах с остальными мультипликаторами, я начал ходить вместе с ними в «забегаловки» – благо их вокруг студии было достаточно – курить и, естественно, выпивать. (Удивительно, как мне удавалось скрывать это от родителей.)

В один из таких забегов Гриша и Боря сообщили мне по секрету, что их приглашают в Армению на полнометражную картину. И тут же предложили мне ехать с ними. Я, не раздумывая, согласился.

Было это в начале 1940 года, когда я переживал душевное борение: с одной стороны тянуло к чему-то новому (взорвать болото так и не удалось), с другой – не хотелось расставаться с семьей и главное – с только что народившейся любовью (эту романтическую историю я оставлю при себе). Но когда подошел срок отъезда, жажда перемен все же возобладала. В начале марта мы, три дезертира, как нас потом назовет директор студии Н.М. Кива, отправились в путь. Вместе с нами ехала Маша: она узнала о наших планах, которые мы держали в глубокой тайне даже от нее, и сама приобрела билет на тот же поезд.

И вот мы в столице Армении. Снова в памяти запечатлелась случайная картинка, как первое впечатление от Еревана: по оживленной базарной улице едет на ослике мальчик с большим кувшином в одной руке, выкрикивает «Мацони, мацони!», а другой рукой отщипывает кусочки от большой хлебной лепешки, которая служит ему седлом, и спокойно отправляет их в рот. Экзотика.

Сразу после приезда мы все четверо явились на киностудию «Арменфильм» (помню адрес: ул. Терян, 2), где нас встретил режиссер Лев


Лев Константинович Атаманов

Константинович Атаманов. О нем мы знали только то, что с мультипликацией он был связан еще с 20-х годов и снял в Москве несколько фильмов. Теперь приступил к постановке полнометражной картины «Волшебный ковер» по старинному армянскому эпосу – замысел грандиозный по тем временам. Для чего ему и потребовались опытные художники-мультипликаторы.

Атаманов встретил Гришу и Борю с широкой улыбкой (у него была удивительно обаятельная улыбка). Еще шире улыбнулся Маше: она считалась первоклассной фазовщицей, каких ему как раз не хватало. Мне он улыбнулся как-то вопросительно: никто о моем приезде его не предупредил, никто меня здесь и не ждал. Словом, я оказался лишним, и Лев Константинович очень ласково мне это объяснил. Не миновать бы мне позорного возвращения домой, если бы за меня не вступились Гриша и Боря. По их настоянию я был зачислен в штат на скромную должность ассистента художника-фоновщика (т.е. декоратора). У меня были более честолюбивые планы, но пришлось смириться. Мне поручили нарисовать древнюю крепость, какой она должна была выглядеть в разное время суток (помогли наблюдения за Араратом).

Впрочем, в этом качестве я пробыл недолго – месяца через два я уже делал мультипликат с главным героем Ашугом. Много лет спустя мне снова довелось участвовать в фильме Льва Атаманова – исполнять роль Оле-Лукойе в «Снежной королеве». Какая огромная дистанция между двумя этими персонажами! И все же первая работа над «Волшебным ковром» оказалась для меня важной школой. Мы учились у наших режиссеров, других преподавателей не было.

В начале 41-го года в Ереване стала ощущаться тревожная атмосфера. Была объявлена мобилизация, под которую вдруг попал и наш Боря (меня и Гришу почему-то не тронули). Мы пытались освободить

его от этой повинности, втянули в хлопоты дирекцию студии и самого Атаманова, но Борис наотрез отказался от нашей помощи. То ли в нем заговорил патриотизм и он решил послужить отечеству, то ли работа надоела. Как бы там ни было, в назначенный день мы всей компанией собрались провожать его в солдаты и, конечно, отметили это событие возлиянием, как положено на Руси. В результате нам с Гришей пришлось по очереди нести на себе нашего рекрута (тут я наглядно убедился, что пьяный человек вдвое тяжелее трезвого). Но донести его до сборного пункта так и не сумели: Боря проявил не свойственную ему агрессивность, и нам с трудом удалось дотащить его обратно домой. Замечательно, что никто больше ни его, ни нас повестками не беспокоил до самого начала войны. Но это произошло уже после нашего возвращения в Москву.

До сих пор у меня сохранились нежные чувства к Армении, к нашим студийным друзьям, из которых каждая вторая женщина и каждый третий мужчина носили шекспировские имена, к замечательным песням, к безвозвратному времени молодости и надежд.

12

Война

Весной 41-го года с девятнадцатью тысячами рублей, спрятанными у меня на животе (чтобы не украли в дороге), мы возвращаемся в Москву. После Еревана, с его безумными рыночными ценами, эта сумма казалась настоящим капиталом: благодаря обилию товаров из прибалтийских стран, «присоединившихся» к СССР, рубль стал почти валютой. Мы обзаводимся рижской мебелью, делаем ремонт нашей 11-метровой комнаты на Цветном бульваре с окном, упирающимся прямо в кирпичную стену. Нас, блудных сыновей, принимают обратно на студию. Месяца два мы живем в полном блаженстве.

Ранним воскресным утром 22 июня я, еще лежа в постели, привычно включил ногой свой радиоприемник «Пионер» и поймал заграничную станцию. Но вместо ожидаемой музыки услышал сквозь шум и треск

истеричный голос, кричавший что-то по-немецки. Смог разобрать только отдельные слова: «…я долго терпел… пришел час...» Я узнал голос Гитлера и понял, что началась война.

Слухи о предстоящей войне с Германией уже шли, хотя официально об этом не говорилось ни слова. Вспоминаю, как однажды в буфете режиссер Дмитрий Бабиченко на мой вопрос, будет ли война, спокойно ответил, как о деле давно решенном: «конечно, будет!». Вообще я не замечал у людей какого-либо страха – все верили, что война продлится недолго и кончится легкой победой. Так уверяли нас фильмы, радиопередачи, книги, газеты и особенно бодрые песни типа «Любимый город может спать спокойно!». Дорого нам это потом обошлось.

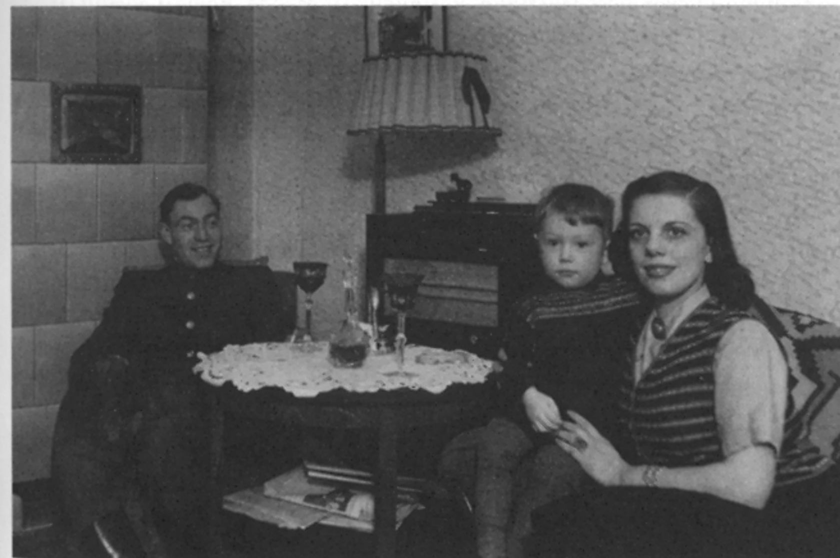
Все последующие дни, месяцы и годы, вплоть до конца войны, прошли для меня как дурной сон или как фильм по очень плохому сценарию: в безумной сутолоке, лишенной всякой логики. В ополчение меня не послали, так как я подлежал призыву, а в армию пока не брали из-за того, что у меня обнаружился порок сердца. А пока, в ожидании своей судьбы, я включился в гражданскую оборону и дежурил вместе с другими на крыше студии во время воздушных тревог. Пока только тренировался: первый месяц бомбежек не было.

В перерывах между дежурствами мы лихорадочно делали фильмы – короткие сатирические журналы, сюжеты которых придумывались прямо на ходу и тут же реализовывались. Смутно помню их содержание – в основном, такое же шапкозакидательство, как и все, что делалось тогда по линии пропаганды. Сюжет одного из них мы придумали вместе с Борисом Дежкиным и делали под руководством знаменитого художника-карикатуриста А.А. Радакова: там какое-то чудовище со свастикой на пузе вгрызалось в утес (имелся в виду Советский Союз) и в конце оказывалось погребенным под его обломками. Мы сами не обратили внимания на двусмысленность такой ситуации, но нас вовремя поправили, где нужно, и фильм прикрыли.

22 июля немцы начали бомбить Москву. Одна из первых бомб попала прямо в студийный склад и разбила проявочную машину, только что полученную из Германии (ирония судьбы!). Другая упала неподалеку от студии и разрушила прекрасное здание Книжной палаты. Последующие ночи (бомбили в основном по ночам) мы бегали по крыше студии с длинными щипцами в руках, прикрывшись железными листами. В нашу задачу входило гасить зажигательные бомбы в чанах







1. Берлин, 1947 г.
2. С сыном Андреем.
3. С женой М. Мотрук и сыном Андреем.

с водой. Вскоре мы узнали, что гасить их нужно было в песке, а от воды они взрывались с удвоенной силой. К счастью, ни одна из них на нас не упала.

В одну из таких ночей я стал свидетелем апокалипсической сцены. Горело где-то в Замоскворечье. На фоне багрового неба, прорезанного лучами прожекторов, чернели силуэты кремлевских башен. А над ними металось гигантское чудовище – это аэростат воздушного заграждения, сорвавшись с тросов, описывал круги, то возносясь вверх, то утопая в дымном мареве. Подсвеченный снизу, он походил на смертельно раненое животное. Фантастическая картина в духе Босха.

• • •

Я не люблю вспоминать о войне. Во-первых, потому что ненавижу всякие войны и считаю их преступлением. Во-вторых, мои воспоминания о войне не имеют отношения к теме нашего разговора – к профессии аниматора. Приведу лишь основные вехи моей армейской службы, чтобы как-то заполнить образовавшийся в моей биографии пробел величиною в шесть лет.

Был курсантом пехотного училища, командиром взвода, потом военным переводчиком в 17-й Воздушной армии. Вместе с частями Третьего Украинского фронта прошел всю войну до Вены. Может быть, стоит рассказать про последний день войны, о котором – как и о ее первом дне – я узнал раньше многих других, за что и поплатился.

Наша часть была расквартирована в небольшом поселке под Веной. В ночь с 7 на 8 мая 1945 года я услышал по радио (у меня был маленький батарейный приемник) сообщение на английском языке, из которого разобрал только одно слово, которого мы все так ждали: «капитуляция». Обезумев от счастья, я схватил автомат, выбежал на улицу и дал салют на всю обойму. Из соседних домов выскочили наши солдаты и начали беспорядочную стрельбу – они решили, что немцы пошли в контрнаступление. Стрельба быстро прекратилась, стали искать зачинщика и добрались до меня. А я и не скрывал, наоборот – сам первым сообщил радостную весть. Меня тут же арестовали: официально капитуляция была объявлена только через сутки. Так что первый День Победы я отпраздновал на гауптвахте, проще говоря – в тюрьме.

В августе 1945 возвратился домой и уже намеревался вновь поступить на студию, но тут меня отправили военным переводчиком в Берлин, где я прослужил еще два года.

Служа в Берлине, я познакомился со знаменитыми писателями: Фредериком Вольфом и стар採еньким Бернардом Келлерманом, написавшим знаменитый роман «Туннель».

Хочу вспомнить еще об одном примечательном эпизоде. В Карлсхорсте намечался праздник 7 ноября. Это был район, где располагалась советская военная администрация. На этот праздник попал и я. Празднование прошло очень весело. Все хорошо выпили. Когда подошло время возвращаться домой, у меня возникли затруднения – было поздно, темно, транспорт давно не работал, и я не знал, как найти дорогу домой. На улице мне попалась группа подростков, которые поманили меня за собой, словно намереваясь помочь. Я послушно пошел за ними. Через некоторое время услышал звук осыпающейся штукатурки, услышал выстрел, а потом увидал какой-то огненный шар. Тогда я понял, что в меня стреляли, но не попали. В дальнейшем я вспоминал этот случай с большим интересом. Ведь получалось, что сначала я услышал выстрел и только потом увидел его, то есть в моем замутненном сознании все происходило в обратном порядке.

Оказалось, что все эти подростки принадлежали к террористической организации «Вервольф», которая занималась истреблением русских солдат и офицеров. Всем им было по 17–20 лет. Я объяснил происшедшее прибежавшему на выстрел полицейскому. Мы вместе побежали за ними, но ребята бесследно исчезли. Потом с помощью полицейского я добрался до дома.

Довольно спокойно, без аналогичных инцидентов я прослужил в Берлине до октября 1947 года. После этого, в ноябре, уже в звании старшего лейтенанта, я вернулся в Москву, к своей прежней профессии, которую, еще и не выучив как следует, уже успел позабыть.

13

Возвращение на студию

Все пришлось начинать заново. Пожалуй, второе «взбирание» по лестнице мастерства далось мне с еще большим трудом. За это время уровень искусства заметно вырос, да и я сам изменился – уже не было прежнего

нахальства, присущего тем, кто слабо разбирается в своем деле. Я уже немножко представлял, что такое работа аниматора и какие трудности мне предстоят. Кроме того, у меня уже была семья (в августе 1944 года родился сын), нужно было элементарно зарабатывать на жизнь – таких забот я раньше не знал.

Работать я начал опять у Дежкина на картине «Слон и муравей». Получил сцену, которая сразу у меня не заладилась – неуклюжий слон должен был сорваться с крутого обрыва. Смешно сказать, но я снова оказался в таком же мучительном положении, что и мои персонажи. Только тогда, десять лет назад, мой утенок безуспешно орудовал салфеткой, выворачивая мне руки, а теперь громоздкий слон отчаянно барахтался, повиснув над пропастью, а я барахтался вместе с ним, решительно не зная, куда его двигать.

От аниматора, помимо всего прочего, требуется умение подчинить свое вдохновение производственному графику. Я такой способностью не обладал. Время шло, сроки поджимали, а у меня еще не было ни одного метра готового мультипликата. И чем больше я нервничал, тем хуже получалась сцена. Опять возникло сомнение – смогу ли я найти себе место в искусстве. Я уже начал подумывать, а не подыскать ли мне другую работу – все-таки профессия переводчика у меня была. Но оторваться от мультипликации не мог, она уже вросла в меня.



Кадр из фильма «Слон и муравей» (реж. Б. Дежкин, Г. Филиппов, 1948 г.).

Трудный этот рубеж я все же преодолел. Сцену сделал – правда, не без участия Дежкина, который отлично понимал мое состояние и направлял меня в свойственной ему манере. Это был настоящий «мастер-класс». Когда я приносил ему свою работу, он быстро листал сцену, говорил: «Старик, что ты делаешь?!», затем брал толстый красный карандаш и проходил им по моим рисункам. И – чудо! – фигуры сразу обретали энергию.

14

Стадии влюбленности в профессию

Я почти семьдесят лет в мультипликации. За это время у меня не раз менялось отношение к этому искусству. На каждой стадии была, если можно так выразиться, своя форма влюбленности. Это вовсе не значит, что я бросал первую любовь и переключался на другую. Нет – просто круг любви расширялся.

Никогда мне не забыть ощущения беспредельного счастья, когда я увидел на экране свою первую, довольно простенькую сцену. Персонаж, которого я так долго вымучивал, изведя гору бумаги, вдруг зашевелился и зажил собственной жизнью. Вот это и было первой влюбленностью – в чудо ожившего изображения. Пусть хоть как-нибудь, но движется.

Потом пришла влюбленность в пластику движения, а вместе с ней и постепенно возрастающая способность расчленять движение на его составные части – отдельные атомы. Так началось проникновение вглубь профессии, постижение законов движения. А ведь это, помимо всего прочего, еще и огромное эстетическое удовольствие!

В картине Цехановского «Девочка в джунглях» мне надо было играть тигра. Сразу же возникло желание посмотреть, как движется этот зверь в природе. Я посмотрел на монтажном столе фрагменты фильма, где было заснято движение тигра, даже не самого животного, а только его лапы. Я прокрутил пленку второй раз, замедленно, кадр за кадром. И просто обалдел! Для меня вдруг открылся совершенно новый мир. Как для подводника может внезапно открыться неизвестный ему мир фантастических картин, так для меня раскрылось движение ноги тигра. Какое сложное это было движение, сколько было в нем пластичности, я бы даже сказал – грации.

Я не мог себе представить, из каких сложных переходов может состоять одно-единственное движение. Тигр мягко выворачивает локоть, оставляя на земле подушечки лапы, подбирает ее, потом сжимает эту лапу,

восьмеркой выносит вперед. Сначала она как бы смотрит внутрь, затем разворачивается, и я вижу внешнюю сторону. Потом тигр мягко ступает на пятку, и лишь тогда лапа останавливается. Это поэзия! Настоящая поэзия.

Или, например, бег гепарда – какая поразительная пластика! Как эластично, почти по-балетному изгибается туловище зверя, когда он заносит задние лапы далеко вперед, сжимаясь пружиной, чтобы затем разжаться в прыжке. В этом движении каждая фаза служит одной цели: придать гепарду максимальную скорость. Именно в целесообразности движения и заключена красота.

Кажется, Чернышевский утверждал: прекрасно то, что рационально. Как аниматор я с ним полностью согласен. Эстетизация движения, стремление познать его внутреннюю логику – это, видимо, специфика нашей профессии.

Мы должны изучать не только анатомию персонажей, анатомию человека и животных, мы должны изучать анатомию самого движения. Я говорю «анатомию», не играя словами, а буквально: «ан атом» – разделение, расчленение на атомы. Атом движения – это один кадр пленки. Глаз аниматора должен в данном случае выполнять функцию камеры, должен уметь разглядеть любое движение покадрово, разложить его на отдельные фазы.

Третья влюбленность пришла позднее, когда схлынуло первое упоительное чувство движения и любования его пластикой. В профессии мультипликатора мне вдруг приоткрылась такая захватывающая дух перспектива, перед которой померкло чудо одушевленного рисунка. Оказывается, оживить персонаж, заставить его двигаться, действовать на экране – далеко не самая сложная задача. Ведь за поведением даже очень условного персонажа встает внутренний мир человеческой души, бесконечно разнообразная палитра человеческих характеров.

Когда я наконец осознал это, меня захватила и увлекла возможность проникнуть в этот мир и воспроизвести его средствами актерской игры. Кого бы я ни играл – Мойдодыра или Снеговика – за каждым придуманным персонажем всегда стоял живой человеческий характер, сложнейшая система реакций и рефлексий, созданных природой, и мне нужно было изучить ее досконально, до мельчайших тонкостей и нюансов, чтобы потом воспроизвести в одушевлении.

Мне страшно интересно наблюдать за людьми: как они разговаривают друг с другом, как жестикулируют. Ведь характер раскрывается в движении.


Автопортрет. Январь 1946 года.

Двое беседуют в кафе, и вот один из них вдруг останавливается на какой-то точке жеста и ждет, когда собеседник додумает его мысль, согласится с ним или опровергнет. Я наблюдаю за его мимикой и особенно за его руками: как они, оторвавшись от прямого разговора, ведут свой собственный диалог. Этот язык жестов бывает очень красноречив.

Я стою на площадке заднего вагона трамвая, а в переднем вагоне, на задней площадке я вижу двух молодых людей. Они о чем-то разговаривают, и как интересно: она, облокотившись, не смотрит на него и слушает, не глядя, как он настойчиво ей что-то говорит. А потом вдруг она к нему повернулась, и тут он застыл... Слов я не слышу, но вижу язык жестов. Такие вещи запоминаются. Мы вынуждены говорить на языке, не совсем адекватном реальности, поэтому, тем более, такие вещи надо запоминать.

Кого бы ни одушевлял аниматор – животных или предметы – всегда объектом его исследования остается человек. На этом строится принцип его перевоплощения.

В фильме Дежкина «Железные друзья» я играл роль старого чайника, всю жизнь служившего людям, а теперь за ненадобностью выброшенного на свалку. Единственным средством актерской игры была у него сломанная ручка – только ею я мог жестикулировать, передавая скорбные чувства этого чайника.

Там же на свалке оказался заржавленный болт, опоясанный изношенной гайкой, которая поминутно сползала с него, и бедный болтик вынужден был подтягивать ее, как старые штаны. Помню, играя этих двух, я выбрал прототипами схожую пару: Несчастливцева и Аркашку Счастливцева из «Леса» Островского. Подбирать прототипы для своих персонажей стало потом для меня привычкой.

В фильме Л. Амальрика и В. Полковникова «Непьющий воробей» действовали птичьи персонажи. Я играл главного героя – воробья, приглашенного



1949 год.

на пирушку, где его спаивают разгулявшиеся гости. В этом герое мне нужно было изобразить закомплексованного человечка, который, не смея никого обидеть, становится жертвой собственной деликатности.

Я часами наблюдал за тем, как ведут себя настоящие воробьи, как они прыгают на тонких ножках, суетятся. И вот эти крохотные пичужки, сохраняя свои повадки, должны были разговаривать, выражать удивление, печаль, испуг и безудержное хмельное веселье. Их характерное движение нужно было разложить по частям и потом уже на это наслаивать характер, человеческие отношения, и все это должно было быть выражено в едином комплексе.

За этим фильмом последовали «Серая шейка», «Гуси-лебеди», «Кукушка и скворец», «Лесные путешественники» и десятки других. На каждом из них мне открывались новые стороны нашей профессии, но одновременно всплывали и новые вопросы.

А потом пришла моя четвертая влюбленность, может быть, самая стойкая и мучительная. Это влюбленность в анализ не только движения, не только чувства и переживания, а в анализ мысли – той сверхнадстройки, которая, в общем-то, и движет всем в искусстве. В конце концов, одушевление мысли и есть самая сложная задача, какую только может поставить перед собой художник. Его мыслительные способности, склонность к обобщениям, выведению каких-то закономерностей становятся важнейшими и необходимыми профессиональными качествами.

В связи с этим думаю: как я прошел эти стадии освоения профессии мультипликатора, так, наверное, и само искусство проходило те же этапы. Сначала было чудо движения: то, что, вроде бы, двигаться не может, вдруг оживало на экране. Вот это чудо, феномен движущегося рисунка, он, в общем-то, и был первичным аттракционом, первым

аттрактивным эффектом, с которого начиналась мультипликация. Как эмбрион, который каждый раз проходит те же стадии, какие за миллионы лет прошла, эволюционируя, сама природа – от простейших видов живой материи до человека, – так и каждый из нас проходит этот путь в своей профессии.

К середине 50-х годов мультипликация открылась для меня еще с одной стороны – я из учеников незаметно перешел в преподаватели и параллельно со своей работой стал сам обучать молодых мультипликаторов на студийных курсах. Именно тогда возникло желание, даже потребность найти закономерности в том, что делалось нами стихийно. И, прежде всего, определить, что же это за профессия и кто такой художник-мультипликатор.

Я начал вести записи, суммировать свои наблюдения, из которых рассчитывал составить нечто вроде учебного пособия, никак не предполагая, что эта работа растянется на много лет. То, что последует ниже, и есть начало этих записей.



часть 2

ПРОФЕССИЯ – АНИМАТОР

15

Кто такой аниматор?

Если уж искать аналогию, то по своим задачам и по месту в творческом процессе мультипликатор ближе всего к профессии актера. Разница лишь в том, что он играет не сам, а с помощью рисунка*. Сценической площадкой ему служит стол и стопка бумаги, а вся его актерская игра сосредоточена на кончике карандаша.

Именно эта особенность ставит перед мультипликатором требования, выходящие далеко за рамки того, что присуще работе художника или актера. Есть художники, обладающие ярким сценическим дарованием – вспомним хотя бы «Сватовство майора» Федотова. Есть и среди актеров талантливые рисовальщики. Из таких людей должны бы получиться первоклассные мультипликаторы. Однако в нашей профессии необходимо еще одно качество, едва ли не самое главное: *чувство движения*. Мультипликатор, лишенный этого чувства, все равно что музыкант без слуха.

Когда актер разыгрывает на сцене какое-либо действие, он меньше всего думает о своих руках и ногах, о сохранении центра тяжести и т.д. – все это запрограммировано в нем биологически. Ноги сами «знают», как им передвигаться. Рисованный персонаж ничего такого знать не может,

* Речь идет о рисованном фильме, однако многое из того, что здесь будет сказано, я отношу также к кукольному кино и к другим видам анимации.

и вы, как мультипликатор, должны будете думать за каждый его мускул. Вам необходимо почувствовать во всех подробностях движение своего героя (заметьте: движение, которого еще нет), увидеть, из чего оно состоит, и точно передать в рисунке.



Мультипликатор *моделирует* поведение своего персонажа. Больше того: одновременно он моделирует материальную среду, в которой действует этот персонаж. Если вы изображаете человека, идущего навстречу сильному ветру, вы будете играть не только этого человека, но и складки его одежды, и качающиеся на ветру деревья, и даже сам ветер. В мультипликации все, что движется, – одушевлено. И все нужно играть.

Еще одна особенность. Актер, перевоплощаясь в заданный образ, вольно или невольно вкладывает в него черты собственной личности. В какой-то мере он играет самого себя уже в силу своих физических данных: внешности, голоса, манеры двигаться. В мультфильме вам придется исполнять роли, совершенно не связанные с вашими личностными качествами, и перевоплощаться в героев, которых вообще не существует в реальности.

В одном фильме я играл пьяного воробья. Сначала мне пришлось изучить повадки этих птиц, их движения, затем представить себе воробья в пьяном виде и тогда уже придать ему человеческий характер. Такова природа нашего искусства: любой персонаж – будь это воробей, подушка или чайник с отломанной ручкой (приходилось исполнять и такие роли) – в конечном итоге отображает человека, его чувства и поступки.

Фактически мультипликатор в каждой роли перевоплощается дважды: сначала в условный рисованный персонаж, а уже через него в конкретный человеческий характер. Нужно обладать особой наблюдательностью, фантазией и знанием психологии, чтобы суметь выразить этот характер теми средствами, какими располагает данный персонаж – например, тот же чайник. *Сыграть так, чтобы невероятное стало достоверным.* Невероятность факта и достоверность чувств – в этом, по-моему, главная сила мультипликации.

Конечно, достоверность чувств достигается не сразу. Мастерство мультипликатора начинается с того момента (хотя этот момент может растянуться на годы), когда он перестает думать о руках и ногах своего персонажа, когда предметом его творчества становится движение души.

Вот отчего я в самом начале сказал, что название «мультипликатор» никак не подходит для характеристики этой профессии. Непонятно вообще, откуда возник такой термин и почему он нашел у нас столь странное применение*. Стоит хотя бы теперь разобраться в этом этимологическом казусе, в результате которого целый вид искусства был наречен именем, совершенно не соответствующим его природе. Причем так прочно, что отделаться от него до сих пор не удается.

«Мульти» – значит множественность, умножение. Производство мультфильма на самом деле сопряжено с изготовлением множества рисунков (около пятнадцати тысяч на один десятиминутный фильм). Но на этом все параллели кончаются, никаких иных сближений – эстетических или технологических – здесь при всем желании уловить нельзя.

Существует другое, гораздо более точное слово, которым именуют эту профессию во всем мире: *аниматор* (от латинского “anima” – душа). В буквальном смысле – «одушевитель». А само это искусство носит пока еще непривычное для многих название: *анимация*, одушевление.

В том и заключена суть нашей работы, что мы должны не просто оживить рисунок (возможно, сие и есть мультипликация, но искусства здесь никакого не требуется), а *вдохнуть в него душу, сотворить личность.* В определенном смысле аниматор вправе считать себя маленьким богом.

Откажемся от старого названия «мультипликация», оно не содержит в себе ничего, кроме фактора множественности. Будем говорить об искусстве одухотворения. На языке формул (обожаю формулы) этот процесс может быть выражен так: *от умножения к движению, от движения к одушевлению.*

---

* В некоторых лексиконах «мультипликатор» вообще означает прибор для размножения фотокопий. По отношению к нам звучит как злая ирония.

Именно в такой последовательности проходит каждый аниматор путь к овладению своей профессией. Интересно, что в той же последовательности развивалось исторически само искусство анимации.

16

Анатомия движения

Учебная программа, по которой готовили аниматоров на студии Диснея, называлась *«Думающая анимация»*. В этом названии заложен особый смысл. Исходным моментом действия, говорится в программе, служит эмоция: человек задумывает что-то, затем тело исполняет это. Внутренние импульсы, состояние души персонажа – вот то, что движет им и что в конечном итоге должен выразить художник.

И все же начинается эта программа с качания маятника или прыгающего мяча. В основе всякого искусства лежат элементарные навыки ремесла. Если высшей целью аниматора является одушевление характера, то первым шагом к ней будет изучение общих законов движения, основ биомеханики.

Скучная материя, но без нее не подняться даже до уровня мультипликатора, тем более – одушевителя. Впрочем, не такая скучная эта наука – грамматика движения. Постигая ее, вы придете к интереснейшим открытиям и, может быть, по-новому увидите мир.

Что такое движение

Старая, но все еще действующая формула гласит: *движение есть способ существования материи.* Это значит, что все живое и неживое находится в постоянном изменении, каждый следующий миг знаменует собой новое состояние материи.

Камень, лежащий на дороге, кажется неподвижным. На самом деле он движется, поскольку вращается вместе с Землей. Но он движется еще и потому, что данное состояние камня есть лишь одна из фаз в цепи его множественных изменений.

Эти мертвые камни у нас под ногами
Прежде были парой пленительных глаз.

(Омар Хайям)

Отсюда можно вывести еще одно определение: *движение есть смена состояния материи во времени и пространстве.*

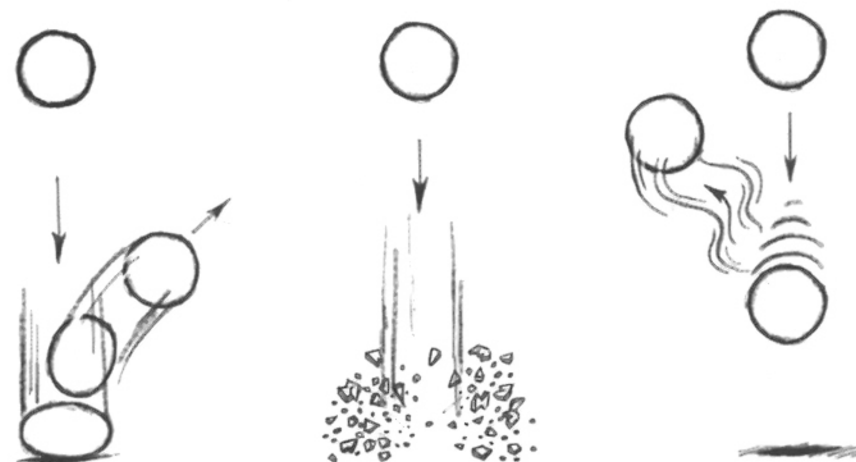
Но и это слишком абстрактно. В нашей работе мы имеем дело не с движением вообще, а с его конкретным проявлением в конкретной ситуации. Материя бесконечно многообразна, разнообразны и способы ее существования – от простого перемещения предмета в пространстве до тончайших переходов эмоционального состояния – того, что я назвал «движением души». Каждая из этих форм имеет свои причины и свои закономерности.

Чтобы не слишком углубляться в философию, поставим вопрос так: что представляет собой движение в анимации, какую функцию оно несет?

Здесь нарисован кружок:



Пока он неподвижен, мы не знаем, что заключено внутри этой замкнутой линии. Но вот кружок падает и, ударившись о препятствие, легко подскакивает. Сразу в нем угадывается эластичная упругость резинового мяча.



Другой такой же кружок падает и разбивается на мелкие осколки. Теперь мы узнаем в нем хрупкость стеклянного шара. Третий кружок – абсолютно идентичный двум первым – падает, но, не долетев до середины пути, останавливается и летит обратно, вопреки всем физическим законам. Он уже не просто хрупкий или эластичный – он упрямый.

Так движение раскрывает не только физические свойства (вес, массу, структуру и т.д.), но и внутреннюю сущность одушевляемого объекта, особенности его натуры.

В мультфильме изображение обретает смысл именно через движение. Писатель выражает себя посредством слова, музыкант с помощью звуков, аниматор изъясняется на языке движения.

Но понятие «движение» чрезвычайно широко, с ним связаны все составляющие анимационного искусства. Киновед Кит Лейборн в своей «Анимационной книге» говорит об этом так:

«Движение в мультфильме есть нечто, существующее сразу в нескольких ипостасях и проявляющее себя на различных уровнях.

Через движение раскрывается сюжет, тема, характер героев. Оно сообщает действию развитие путем перехода от ожидания к разрешению.

Движение образует ритмическую структуру времени, оно впрямую связано с музыкой, диалогом и другими звуковыми компонентами фильма.

Движение – главная магическая сила кинематографа. Недаром первые зрители окрестили его словом "Movies" – движущийся.

Движение есть начало и конец всего сущего».

Типология движения

Существуют типы движения, импульс к которым находится вне движущегося объекта. Они подчинены механическим законам. Например, мячик или кегля – инертные предметы, которые, получив импульс извне, скажем, удар или толчок, продолжают движение инерционно, пока внешняя среда опять не воздействует на них – то есть предмет или встретит сопротивление в виде преграды, стены, или земное тяготение заставит его остановиться. Это – механическое движение, и нужно изучать его законы, понимать их внутренний смысл: как они могут сыграть и отразиться на моем персонаже.

Это *механика движения*. Но есть более сложный уровень, который можно назвать *биомеханикой*. Это движение, импульс к которому лежит в самом объекте, например, в живом человеке. Скажем, мышечное сокращение рождает движение ног или рук. Все это я, как аниматор, тоже должен знать досконально.

Следующая ступень в постижении профессии мультипликатора – это *психология движения*. Если мы рассматриваем движение камня, летящего по воздуху и падающего на землю, а потом изучаем движение руки человека, бросившего этот камень, мы должны понимать, из какого комплекса движений оно складывается: замах, затем бросок, потом остаточное движение. Дальше мы должны заглянуть внутрь этого человека и понять, почему он бросил камень, кто он вообще такой, каков его характер. Значит, я должен знать психологические мотивы этого движения.

Следующий этап – это *драматургия движения*. Мы узнали, что движется, как движется и почему, но нужно еще понять, «о чем» это движение. Я должен знать смысл этой драмы, этого конфликта. О чем, собственно говоря, здесь идет рассказ.

И высшая ступень – это *режиссура движения*. Я должен это движение организовать в пределах кадра, скомпоновать его. Здесь уже речь идет не об отдельном движении, а о совокупности действий, из которых рождается завязка драмы, ее кульминация и, наконец, развязка. Вот какое многоэтажное построение можно себе представить под понятием «движение».

(Я еще не до конца разработал эту пирамиду. Возможно, она окажется никому не нужной, но пока я над ней работаю.)

Движения видимые и невидимые

Диапазон нашего зрения ограничен. Мы воспринимаем лишь часть движущейся материи. Речь идет не о каких-то скрытых микропроцессах, обнаружить которые способны только специальные приборы, а о явных изменениях, происходящих у нас на глазах.

Камень на дороге кажется неподвижным. Неподвижной кажется и часовая стрелка на циферблате, хотя мы знаем, что она движется. *Знаем, но не видим.* Процесс изменения протекает настолько медленно, что практически незаметен для глаза. Зато хорошо видно движение секундной стрелки.

Чтобы сделать зримым движение часовой стрелки, нужно во сто крат ускорить ход часового механизма (или самого времени). Но тогда произойдет обратное: мы уже не увидим секундную стрелку – скорость ее вращения будет столь велика, что глаз не успеет принять сигнал.

Кинематограф обладает способностью трансформировать реальное течение времени, уплотняя или растягивая процессы изменений. Благодаря этому чуду мы смогли увидеть движение растущего цветка

и полет пули, рождение кристалла и путь, проделанный молнией. И еще многое из того, что было от нас раньше сокрыто.

(Жаль, что никто не догадался заснять строительство Останкинской телебашни с замедленной скоростью – скажем, по одному кадру в минуту. Получилась бы интереснейшая картина: мы не увидели бы ни людей, ни механизмов, участвующих в стройке, зато сама башня вырастала бы прямо у нас на глазах.)

Но ограниченность зрения объясняется не только физическими свойствами глаза. Многие движения ускользают от взгляда обычного наблюдателя просто потому, что он пропускает их мимо своего сознания. *Видит и не замечает.*

Например – человек садится. Короткое, однозначное действие. Но в нем заключен целый комплекс взаимосвязанных движений: человек наклонился, перенес центр тяжести вперед, согнул ноги в коленях, опустился на сиденье, откинул корпус назад, расслабился, положил руки на подлокотники.

Это неполный перечень того, что произойдет за пару секунд. Для описания всех нюансов потребуются страницы – как нет двух одинаковых людей, так нет и двух одинаковых движений. А обычный наблюдатель заметит здесь только одно: некто сел.

Аниматор – не обычный наблюдатель, его интересует сам процесс действия. Он проникает во внутренний механизм движения огня и воды, змеи и бегущего гепарда, исследуя в каждом случае его мотивы. И все откладывает в копилку своей памяти – не сегодня, так завтра ему это понадобится в работе. Можно сказать, что аниматор – своеобразная энциклопедия движений.

Еще одно качество отличает аниматора: он умеет видеть и чувствовать поэтику движения. Любого, даже самого обыденного.

Всем доставляет эстетическое удовольствие зрелище танца, художественной гимнастики, фигурного катания. Болельщики любуются ударом футболиста, забившего мяч в ворота: красивый гол. Но, допустим, футболист послал мяч мимо ворот, вдобавок еще поскользнулся и упал. Что тут красивого? А теперь посмотрите тот же момент в замедленной проекции, фазу за фазой, и в этом нелепом падении вам откроется совершенно другая картина. Вы увидите, что каждое отдельное состояние в данной цепи микрособытий направлено к разумной цели – смягчить столкновение,

уберечь себя от ушибов. В этой целесообразности, в мгновенной и безошибочной координации всех частей тела как раз и заложена красота.

Когда замедленно показывают садящуюся на воду птицу, или бегущую девушку, или просто складки ее одежды (прием, ставший уже штампом), вам кажется, будто вы слушаете стихи. Один шаг тигра, если проследить кадр за кадром, как плавно он выносит лапу, сперва сжимая ее вовнутрь, затем вытягивая в сложной восьмерке, как мягко ставит ее – это уже целая поэма.

Мой совет начинающим аниматорам: не хватайтесь сразу за карандаш, не спешите «мультиплицировать».

Сначала всмотритесь внимательней
в обычные движения,
научитесь видеть их
в составных частях,
и вы поймете,
из чего слагается грация.

Анализ и синтез движения

– Может ли верблюд пройти сквозь игольное ушко? – спросили богословы у философа.

– Может, – ответил мудрец. – Нужно разложить верблюда на атомы, вытянуть его в нить, пропустить через иглу и затем снова собрать.

Теоретически идея верна. Таким способом можно пропустить в игольное ушко не то что верблюда, а целую Галактику. Проблема в том, как ее потом сложить в прежнем виде.

Кинематограф решил эту задачу практически.

Сам процесс киносъемки есть, по существу, расчленение реального действия, происходящего перед кинокамерой, на отдельные состояния, каждое из которых есть своего рода атом движения, запечатленный на кадрике кинопленки в виде мгновенного фотоснимка.

Потом, когда отснятую пленку пропустят через крохотное световое окошко проекционного аппарата (вот вам и игольное ушко), происходит обратный процесс: кадры поочередно сменяют друг друга, и в результате разрозненные атомы опять собираются в движение, восстанавливая на экране свершившееся действие. Застывшие снимки обретают жизнь.

Феномен ожившего изображения был известен задолго до появления кино и даже раньше фотографии. Об истории кинематографа написаны горы книг, но все же нелишне напомнить, что прямым его предшественником явилась анимация. К слову сказать, утверждение о том, что анимация есть один из видов (некоторые называют ее даже жанром) кинематографа, не верно. Скорее наоборот: кинематограф – это вид анимации, в известном смысле ее частный случай. Звучит непривычно, но такова историческая истина. Впрочем, дело не в первородстве. Я обратился к истории лишь для того, чтобы пояснить, что такое движение с точки зрения аниматора.

Выше говорилось, что глаз не улавливает слишком быстрые или слишком медленные изменения. Однако у глаза есть другое свойство: он способен удерживать след изображения. Взгляните быстро на ярко освещенный предмет и тут же зажмурьтесь – какое-то время картинка будет сохраняться перед вашим внутренним взором.

Этот эффект (или дефект?) зрения* был использован при изобретении одной игрушки. В 30-х годах прошлого, – теперь уже позапрошлого – века, на ярмарках, среди прочих курьезов, демонстрировался аттракцион, который сегодня назвали бы «театром одного зрителя». Во вращающемся барабане, если смотреть на него вблизи, прыгал нарисованный клоун, перекидывающий из руки в руку собственную голову. Зрелище не менее ошеломляющее, чем бородатая женщина или двухголовый теленок. Ошеломляло не то, что клоун жонглировал своей головой, а то, что он вообще двигался – ведь легче сдвинуть с места скалу, чем нарисованную на бумаге линию.

А секрет прост. Внутри барабана помещается лента с изображениями клоуна в разных позах. На стенках его прорезаны щели, сквозь которые можно просматривать эти изображения. При вращении барабана рисунки поочередно возникают в прорезях – ровно настолько, чтобы глаз успел удержать каждый из них до появления следующего. Таким образом, позы как бы накладываются одна на другую и, сливаясь, создают иллюзию движения.

Между прочим, дети достигают того же эффекта еще проще: они рисуют чертиков на уголках страниц учебника или тетради, затем пропускают

* Явление, получившее название «эйдетизм». Эйзенштейн определил его как «главный кинематографический феномен».









1. Зоотроп Уильяма Хорнера, 1834.
2. Диск фенакистископа.
3. Праксиноскоп Эмиля Рейно.
4. Оптические игрушки XIX века.

их между зажатыми пальцами, и вот вам фокус! – при быстром перелистывании чертик оживает. Подобные “Flip-books” («Книжки-хлопушки») в ходу и сейчас.

Так ярмарочная игрушка послужила основой для рождения нового искусства. Конечно, современный кинематограф имеет мало общего со «стробоскопом» (одно из названий тех игрушек), изобретенным полтора с лишним века назад, или со способом оживления чертиков, который мог появиться еще раньше. Но принцип действия у них единый: *движение* дискретно – оно складывается из неподвижных состояний подобно тому, как линия слагается из отдельных точек.

Тут следует иметь в виду одно обстоятельство. Пленка в киноаппарате движется не беспрерывно. При съемке, как и во время проекции, она делает короткие остановки 24 раза в секунду. В первом случае, чтобы зафиксировать на каждом кадре отдельные фазы движения, а во втором – чтобы удерживать эти фазы на экране, пока глаз зрителя успеет их воспринять.

В этих остановках главный секрет. Попробуйте просто промотать пленку – вы не увидите на ней ничего, кроме бегающих полос. Вот и получается парадокс: беспрерывность движения возникает именно благодаря фактору прерывистости.

В натурном (игровом и документальном) кино данный принцип осуществляется чисто механически: снимаемое движение расчленяется при помощи специального устройства, вмонтированного в кинокамеру. Для аниматора же он играет первостепенную роль. На этом принципе, можно сказать, зиждется его профессия.

Дело в том, что из двух процессов, присущих кинематографу – *расчленения* движения при съемке и его *синтеза* во время проекции, первый начисто отсутствует в анимации. Нечего расчленять – движения фактически нет. Оно существует только в воображении аниматора, который моделирует его из отдельных неподвижных состояний, им самим же созданных. Вернее так: он только создает (т.е. рисует) эти состояния, а собирает их в единое движение съемочная камера.

В чем, все-таки, главное отличие анимации от других видов кино?

Принято считать, что в ней вместо живых актеров действуют рисованные или кукольные персонажи. Это не совсем верно.

В фильме канадского режиссера Нормана Мак-Ларена «Соседи» снимались вполне реальные актеры, но само действие совершенно не

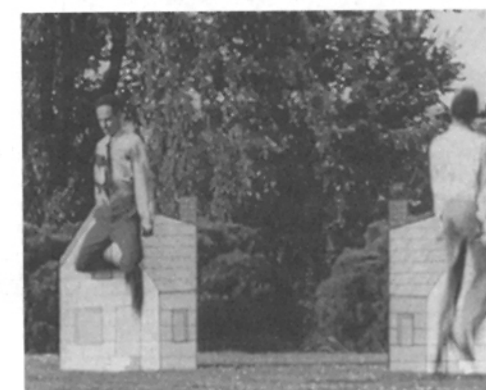
походило на реальность: над лужайкой, не прилагая никаких усилий, летали два человека. Просто парили в воздухе, поджав ноги. При этом не использовались ни лонжи, ни какие-либо трюковые приемы. Кроме одного, самого простого: во время съемки актеры подпрыгивали, а камера фиксировала лишь те короткие мгновения, когда они зависали в воздухе. Из этих моментов как раз и сложился полет. Так методом *покадровой съемки* было смоделировано действие, которого на самом деле не происходило.

Еще один пример: сцена из фильма «Броненосец “Потемкин”», где оживает каменный лев. Три скульптуры, снятые в разных местах и в разное время – лев спящий, лев с поднятой головой и лев в полный рост, с оскаленной пастью – были смонтированы воедино, и родилось движение необычайной динамической силы. Это чистая анимация.

А бывает и так: устанавливают перед театральной рампой камеру, снимают «на скорую»* обыкновенный кукольный спек-







Кадры из фильма «Соседи» (реж. Н. Мак-Ларен, 1952 г.).

* Обычная киносъемка с частотой 24 кадра в секунду.








Кадры из фильма «Броненосец «Потемкин» (реж. С. Эйзенштейн, 1925 г.).

такль и выдают свое творение за мультфильм. Хотя к анимации это никакого отношения не имеет.

Значит, специфика нашего искусства не во внешней атрибутике (рисунок, кукла и т.д.), а в том, как создается экранное действие. Чтобы разница стала более понятной, сравним для наглядности процесс съемки игрового и анимационного фильма.

Снимается художественный фильм. Все замерли в ожидании. Подается команда «Мотор!» – и сразу все приходит в движение: движутся актеры, движется кинокамера, крутится пленка в камере. Но вот сцена снята, и действие тут же прекращается. Отключается камера, останавливается пленка, актеры покидают съемочную площадку. Пауза.

В анимации все наоборот. Например, при съемке кукольного фильма действие, т.е. игра актеров, происходит именно при отключенной камере. А съемка идет в тот момент, когда их, актеров, нет на сцене. Еще один из парадоксов нашей профессии.

Выглядит это так. Аниматор-кукловод устанавливает персонаж в нужное положение, затем уходит со съемочной площадки. Тут и наступает рабочий момент: оператор нажимает кнопку затвора, раздается короткое «з-з-зум» – один кадр снят. Пауза. Пленка протягивается к следующему кадру. Появляется аниматор, меняет позу куклы (чуть сдвинет ножку или голову) и уходит. «З-з-зум!» – сделан еще один снимок. Пауза. Опять появляется аниматор, в очередной раз меняет положение куклы и уходит. Снимается третий кадр. За ним четвертый, пятый и т.д. При этом важно, чтобы во время съемки ничто не шелохнулось и чтобы сам аниматор не попал в кадр. Иначе будет брак.

Почти такая же процедура в рисованном кино. С той разницей, что здесь актер-аниматор вообще отсутствует на съемке: вся его игра запечатлена в рисунках и лежит на столе оператора в виде стопки бумажных или целлулоидных фаз. Кто знает рисованные фильмы только по экрану, едва ли может представить себе, с каким медленным и кропотливым процессом связано создание этого стремительного зрелища.

Оператор сидит у съемочного станка – сооружения величиной со среднего мамонта – и совершает ему одному понятный ритуал: кладет под камеру рисунок, прижимает его стеклом (чтобы не шелохнулся!), надавливает на кнопку затвора – кадр снят. Поднимает стекло, убирает рисунок, кладет следующий, накрывает стеклом, нажимает кнопку – кадр снят; снова поднимает стекло, сменяет рисунок, жмет на кнопку,

поднимает стекло, заменяет рисунок… И так сотни, тысячи раз подряд. На экране отснятое действие промелькнет за считанные секунды.

Разумеется, я сильно упрощаю – работа оператора намного сложнее. Но сейчас важно одно: показать, как создается движение (вернее – иллюзия движения) в рисованном фильме, как методом *покадровой съемки* рождается чудо одушевленного изображения.

То, что я рассказал, являет собой лишь завершающую стадию работы. Сам процесс одушевления происходит в другом месте – на столе аниматора.

17

Работа художника-аниматора

Арт Бэббит, один из корифеев студии Диснея, остроумно назвал аниматора «Бетховеном, сочиняющим каждую десятую ноту своей симфонии».

В самом деле, аниматор рисует не все фазы задуманного движения, а выбирает лишь ключевые положения – *компоновки*. Обычно компоновки составляют малую часть от общего количества рисунков, но именно они определяют содержание и характер действия. Остальная часть состоит из *промежуточных фаз*, которыми заполняют интервалы между компоновками, как бы соединяя их в мелодию, если уж пользоваться музыкальными терминами. Эти рисунки делает *художник-фазовщик*, ассистент аниматора.

Подобное разделение труда существует во всех крупных мультстудиях мира и обусловлено несколькими причинами. Одну я уже назвал: огромная трудоемкость производства. На десятиминутный фильм требуется около пятнадцати тысяч рисунков (фактически еще больше, если учесть, что каждый рисунок проходит несколько операций). Сколько времени понадобится аниматору, чтобы изготовить такое количество фаз?

Вторая причина – аниматор просто не справится с заданием, если будет рисовать все фазы подряд. Он споткнется на первом же шаге своего персонажа, застрянет на первом жесте. Я испытал это на собственном опыте. Представьте себе художника, который начинает писать портрет с левой ноздри или и с кончика уха, не зная еще, где будут расположены остальные части лица. Рисунок наверняка развалится. Так и в нашей работе: чтобы правильно разыграть сцену, следует, прежде всего, определить ее основные координаты, найти акцентные моменты действия и расставить их в надлежащих местах. Ошибка многих начинающих аниматоров в том, что они, берясь за сцену, пытаются «танцевать от печки», т.е. рисуют сначала первую фазу, за ней вторую, третью, а где-нибудь на десятой запутываются, не зная, как дальше двинуть фигуру. В утешение могу сказать, что почти все мы прошли через эту мучительную стадию.

Еще одна причина, возможно, самая важная. Задача аниматора – создание актерского образа, разработка характера персонажа. На этом он концентрирует свое внимание. Второстепенные элементы (детали рисунка, промежуточные фазы движения и пр.) не должны отвлекать его от главной цели.

Выбор компоновок

Как аниматор определяет акценты? Где критерий, позволяющий назвать одно положение персонажа компоновкой, а другое – промежуточной фазой? Ведь в реальном движении нет такого деления – каждая фаза выражает новое состояние, она одновременно причина и следствие в данном отрезке действия.

Универсального способа выбора компоновок не существует. Это скорее дело интуиции. И опыта, конечно. Но ориентиры все же имеются. Вот пример.

В соревнованиях по слалому на лыжной трассе устанавливают флажки в тех местах, где меняется направление спуска. Для лыжника каждый поворот означает смену состояния: перенос центра тяжести, смена точек напряжения с одной части тела на другую. Делая такую сцену, аниматор выберет места для компоновок прежде всего у флажков: здесь будут ключевые положения, поворотные моменты действия.

Участки между этими положениями он предоставит фазовщику – тому достаточно двух крайних точек, чтобы найти между ними переходные состояния. При условии, что эти точки допускают только одну возможность перехода. Если лыжник будет совершать дополнительные движения в пределах данного интервала – например, сгибаться перед поворотом и выпрямляться на ровных участках, аниматор должен

сделать соответственные компоновки. Это тот *минимум необходимой информации*, который нужен фазовщику для четкого представления о задуманном движении.

Пример с лыжной трассой не совсем типичен. Не каждое действие можно заранее разметить флажками.

(На этом месте я застрял лет тридцать назад, уже в начале работы над книгой: мне не удавалось объяснить, по какому принципу аниматор выбирает места для компоновок. Я и поныне не могу сформулировать это правило, которое, несомненно, должно быть. Отсюда и начались мои блуждания, из которых я никак не могу выбраться. Возможно, виной тому моя маниакальная тяга к поискам правил и закономерностей, сальериевская страсть «поверять алгеброй гармонию».)

Итак, искусство аниматора – в умении находить акцентные моменты действия и точно выражать их в рисунке. Однако и среди акцентов есть наиболее ударные положения, своего рода *«доминанты»*. Два-три таких положения, верно найденных, дают ключ к решению всей сцены. С них и начинает опытный аниматор разработку действия. А потом уже рисует «каждую десятую ноту своей симфонии».

Не следует, впрочем, понимать эту метафору буквально: компоновки могут идти через три, пять и через пятнадцать фаз, а иногда следовать подряд одна за другой. Все зависит от характера движения.

Доминанты

В фильме Льва Атаманова «Ключ» я играл такой эпизод. В пивном баре сидят два поэта – один живой, другой механический, в виде робота. Оба сильно «под шафэ». Они выпивают и в перерывах упражняются в сочинительстве стихов. Начинает живой. Принимает позу и вдохновенно импровизирует:

Место Петя в автобусе
Уступил своё бабусе.
Так и надо поступать…
поступать…

Он останавливается в поисках рифмы, которая ему никак не дается. И тут включается поэт-робот. Встает и, тряхнув проволочными кудрями, единым духом выпаливает:



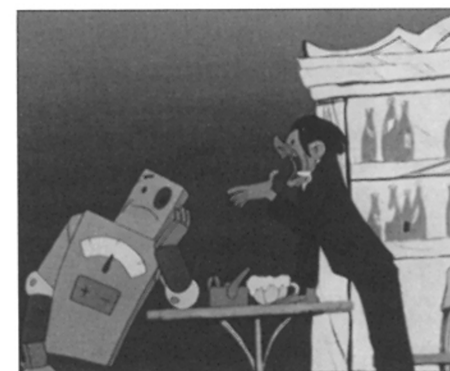


Так и надо поступать,
Все бабусям уступать!!!

– Гений!!! – кричит потрясенный напарник. Далее между ними идет деловой разговор о том, как делить гонорар.

Разработку сцены я начал с выбора положения, которое наиболее образно выражало бы содержание данного эпизода, его основную идею. (Считаю, что не только фильм в целом, но и каждая сцена должна иметь идею, т.е. объяснять, зачем она нужна в этом фильме). Таким стал для меня момент, когда поэт застыл в мучительной позе, тщетно силясь найти подходящую рифму. Буквально несколькими штрихами я набросал изогнутую в спираль фигуру поэта, который, словно штопор, ввинчивает палец в пустоту. Этот набросок лежал передо мной, как отправная точка. Вот что я называю доминантой.





Кадры из фильма «Ключ» (реж. Л. Атаманов, 1961 г.).

В фильме «Петя и Красная шапочка» есть такая сцена: Волк врывается в дом к бабушке, проглатывает подсунутое вместо нее чучело и с отвращением говорит: «Тьфу! Какая противная, невкусная старуха!» (Роль Волка великолепно озвучивал актер С. Филиппов.) Здесь доминантой послужил жест: волк брезгливо вытирает ладони о свой живот.

В каждой сцене я старался находить деталь, подчеркивающую состояние персонажа, его характер. Пусть даже эта деталь не связана впрямую с содержанием – важно, чтобы она запомнилась. Через нее может запомниться сама сцена и, в конечном итоге, весь фильм.

В сценах с монологом важно найти персонажу какое-либо занятие, чтобы не заставлять его впустую размахивать руками или гладить бороду, если она у него есть. В фильме «Когда зажигаются елки» режиссера М.С. Пащенко я играл Снеговика – водителя машины. Он входит в избу и рапортует Деду Морозу, что все подарки погружены, погода прекрасная – трескучий мороз, и сам он уже поужинал – кило мороженого съел, крем-брюле с вафлями. Сцена сравнительно большая – около двадцати секунд. По сценарию в ней почти нет действия – Снеговик только стоит и говорит.

Необходимо было придумать рисунок поведения героя, как-то обыграть эту ситуацию – найти изюминку, какую-то интересную деталь, а возможности были крайне ограничены: был Снеговик, и была дверь. Вот за эту-то дверь я и уцепился.

Снеговик входит в дверь, но не полностью. Входит, докладывает, прикрывает дверь, потом, как бы вспомнив что-то, снова открывает ее и продолжает монолог. Я играл с этой дверью, потому что с «партнером» Снеговика – Дедом Морозом – никакого контакта не было, герои сопоставлялись лишь монтажно... Мне показалось, что такая находка будет оправданной: ведь голова-то у Снеговика ледяная, все он запомнить не может, ему спустя какое-то время приходят в голову дополнительные идеи. Я попросил, чтобы монтажница «расставила» немного этот монолог, т.е. чтобы между отдельными репликами были вклеены паузы, позволяющие мне это сыграть. «Ах, да! Вот еще это», – как бы вспоминает Снеговик.

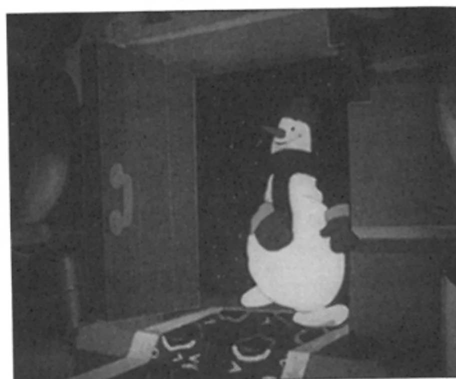
Эту деталь я придумал сам и немало гордился ею. Такие находки дороги для аниматора. В данном случае задача режиссера – выстроить игровую ситуацию так, чтобы аниматор уверенно ориентировался в поведении персонажей. Мстислав Сергеевич делал это мастерски. У него было удивительное качество – он никогда никого не поучал и ничего не навязывал. В этом смысле








Кадры из фильма «Петя и Красная шапочка» (реж. Б. Степанцев, Е. Райковский, 1958 г.).





Кадры из фильма «Когда зажигаются елки» (реж. М. Пащенко, 1950 г.).



Мстислав Сергеевич Пащенко

он был просто идеальный педагог. Он совершенно точно знал, чего хочет от мультипликатора, но всегда предоставлял ему возможность раскрыться, самому решить свою идею, и если эта идея вписывалась в общий план, отвечала его сверхзадаче, он охотно принимал предложение и давал мультипликатору авторские полномочия – качество, между прочим, довольно редкое, но очень ценное для режиссера.

Другой пример сцены с монологом. В «Цветике-семицветике» девочка-героиня произносит довольно длинный текст. Я не мог просто поставить ее столбом, чтобы она размахивала руками – это и делать не интересно, а смотреть тем более не интересно – поэтому думал, чем ее занять. И придумал. В результате своих желаний девочка попадает на Северный полюс. Я решил, что весь монолог она будет произносить, катаясь взад-вперед по накатанной ледяной дорожке. Мне нужно было сделать, как она балансирует, а в это время идет диалог. И, действительно, сцена получилась живой. Получился характер – зритель видел, что эта девочка не будет терять времени даром, что она, даже разговаривая, играет.

Оле-Лукойе

Среди двухсот ролей, сыгранных мною в мультфильмах, самой значительной и, пожалуй, самой удачной была роль гнома Оле-Лукойе в «Снежной королеве» режиссера Льва Атаманова. Особенность ее заключалась в том, что я провел всю роль от начала до конца – редкий случай в нашей практике.

Обычно аниматор разыгрывает не одну роль, а целиком сцену со всем, что в ней происходит. Если в сцене действуют три персонажа, он играет за троих. Но в следующих эпизодах этих же героев будут играть уже другие аниматоры.

Вы можете себе представить, чтобы в одном спектакле роль Гамлета исполняли пять разных актеров? А в мультфильме это было бы вполне нормальным. Так что мне с Оле-Лукойе исключительно повезло. Я сыграл его один.

Попытаюсь рассказать на примере одной сцены, с чего начинается работа аниматора над ролью.



По сценарию Оле-Лукойе сам не участвует в действии. Он выступает в роли рассказчика, но при этом живейшим образом реагирует на все происходящее в фильме. Он не просто рассказывает – он лицедействует. Тут была своя трудность: партнеров у гнома не было, вся актерская игра ограничивалась одними монологами.

В эпизоде, о котором пойдет речь, Оле представляется зрителям:

«По вечерам, когда вы опускаете голову на подушку…



…я на цыпочках подкрадываюсь к каждому из вас, тихонько дую в затылок: Фу-у-у… Фу-у-у…

И вы засыпаете…»



Произнося это, Оле одновременно демонстрирует, как он крадется на цыпочках, как дует в затылок и т.д. Мне предстояло обыграть жестом и мимикой каждое сказанное им слово. Причем сыграть нужно было не только за Оле-Лукойе, но и за кончик его колпака, и за ниточки на его вязаных носках. Я уж говорил: в мультфильме все, что движется, – одушевлено, и все нужно играть.

Эта небольшая сцена несла в себе функцию разработки движения данного персонажа. Оле появлялся бесшумно в толстых шерстяных полосатых носках, мягко ступая на цыпочках. Уже само подкрадывание требовало определенного характера походки. Каждый персонаж ходит по-своему, но в данном случае походка определялась еще и конкретной задачей – он должен был пройти так, чтобы его никто не услышал. Значит, прежде чем поставить ногу на пол, Оле должен снять вес со ступающей ноги, перенести центр тяжести назад. Эти состояния переноса центра тяжести необходимо было не только передать, но и утрировать (ведь мультипликация – искусство гиперболы).

Так я и решал движение гномика, бесшумно приближающегося к кроватке. В серии рисунков изобразил эту походку, опираясь только на собственный инстинкт, внутреннее чувство движения. Если бы эту же задачу решал актер, он бы, естественно, больше полагался на технику и не очень задумывался над самим механизмом движения: вот сейчас я переношу центр тяжести назад, поднимаю ногу, лишаю ее веса, теперь тихонько ступаю носком, переношу центр тяжести вперед и т.п. Если бы актер об этом думал во время сценического действия, он бы наверняка потерял рисунок роли. Вероятно, он тут же упал бы: невозможно сознательно координировать столь сложный комплекс движений. А мне приходилось об этом думать, приходилось анализировать движение, раскладывать его на составные части.

В книге «Техника одушевления» английский режиссер Джон Халас так определяет нашу профессию: *«Мультипликатор – это специалист по движению»*. В параметрах данной задачи это верно. Но, обратите внимание, Оле-Лукойе не просто идет, он идет, *переживая*. Здесь вступает другая, более сложная задача. Мне нужно было решать данное физическое действие персонажа в определенном эмоциональном состоянии, а это уже нечто большее, чем просто оживить персонаж, заставить его двигаться.

Прежде чем приступить к игре, аниматор должен освоить типаж, т.е. научиться изображать персонаж в разных поворотах и состояниях. Характер Оле-Лукойе был уже достаточно четко выписан в сценарии, но то был словесный портрет. Мне требовался его визуальный образ.

В «Снежной королеве» типажи разрабатывал Леонид Шварцман. На своем веку мне пришлось иметь дело со многими персонажами, но могу уверенно сказать, что Оле-Лукойе оказался среди них самым удобным. Он словно говорил: ты только нарисуй меня в одном положении, а я уже сам повернусь, куда нужно.

Конечно, я несколько приукрашиваю. Разработка типажа идет не так просто. Предварительно нужно его тщательно «обкатать», проверить его кинетические возможности в тех крайних состояниях, в которых он может оказаться по ходу действия. С этого началась и моя работа в «Снежной королеве»: я участвовал в «обкатке» Оле-Лукойе еще до того, как фильм был запущен в производство. Мы садились с карандашом в руках и обсуждали подробности конструкции персонажа, типичные для него жесты и позы, как они будут смотреться в разных проекциях. Шварцман предлагал вариант типажа, а я пробовал его в разных положениях. Я попросил Шварцмана дорисовать к шерстяному носку Оле ниточку, для того, чтобы это еще больше увеличило пластику, подвижность, мягкость его походки – ниточка давала возможность подчеркнуть это при помощи так называемого остаточного движения.

В театре такую работу назвали бы застольным периодом.

Пространство времени

Теперь я должен сказать еще об одной особенности, радикально отличающей нашу профессию от работы обычного актера. Дело в том, что *темп игры аниматора не совпадает с темпом игры его персонажа.*

Сцена, о которой я говорил, длится на экране около тридцати секунд. Я же работал над ней целую неделю. И всю эту неделю должен был сохранять в памяти душевную и физическую напряженность своего персонажа, переживать вместе с ним. (Еще одна любопытная подробность: изображая Оле, я внутренне повторял его движения и к вечеру чувствовал физическую усталость, словно весь день таскал тяжести.)

Скажем, сегодня Оле пройдет у меня крадущейся походкой несколько шагов и застынет до следующего утра. Завтра он продолжит с прерванного места и (если я успею) покажет, как дети накрываются одеялом. Может быть, на третий день он подует им в затылок, а на четвертый продемонстрирует, как они засыпают.

Я вижу все фазы его движения, они запечатлены в моих рисунках. Но как ощутить время этого действия? Не фактическое время, потраченное

мной на работу, а те секунды экранного времени, за которые Оле совершит заданное ему действие? Вы можете просидеть над одним мгновением долгие часы отчаянных поисков (часто бесплодных), но ощущение этого мгновения не должно вас покидать.

Потом, став режиссером, я на себе испытал, сколь трудна эта задача: рассчитать во времени протяженность каждого движения, каждой сцены и всего фильма в целом. Для меня такой хронометрический расчет (на международном языке он называется «тайминг») до сих пор остается наиболее загадочным процессом в анимации.

Экспозиционные листы

Время трудно увидеть, но его можно услышать. Оно выражено в длительности звучания того или иного действия. Вот почему работа над рисованным фильмом обычно начинается со звука. Еще до того, как приступить к мультипликату, т.е. к процессу одушевления, проводится звукозапись реплик, музыки и шумов по тем расчетам, которые задаст режиссер в своем сценарии. Затем фонограмму расшифровывают – измеряют на пленке длительность каждого звука или каждой буквы из произнесенной фразы и заносят все эти данные в специальные формуляры, так называемые «экспозиционные листы».

Такие листы получил и я вместе с режиссерским заданием.

Теперь я знал, что фраза «По ве-че-рам, когда вы укладываетесь спать…» имеет протяженность в девять секунд, т.е. четыре метра и восемь кадров.

Примечание

Действие в мультфильме настолько уплотнено, что даже секунды недостаточно точны для его измерения. Единицей расчета служит метр кинопленки, который, в свою очередь, делится на пятьдесят два кадра. В секунде двадцать четыре кадра. Со стороны кажется странным, что время измеряют расстоянием, а расстояние – количеством снимков. «Человек смеялся три метра и двенадцать кадров» – звучит, действительно, непривычно. Но аниматор приучен к такой системе отсчета. Спросите его, сколько им сделано в этом месяце, он ответит: тридцать метров (или больше, зависит от умения). Это означает, что сумма выполненных сцен равна шестидесяти пяти секундам. Одна минута на экране – вот результат месячных усилий…

ЭКСПОЗИЦИОННЫЙ ЛИСТ

Название картины Снежн. королева сцена № 16 метров 13м. 12 к

мультипликатор Хитрук такт

пауза

1	пз	(1)	27	пз	22
2	|	|	28	|	|
3	|		29	|	23
4	|	2	30	ко	|
5	|	3	31	|	24
6	п	4	32		25
7	о	(5)	33	т	26
8	|	6	34	у	(27)
9	|	7	35	а	28
10	|	8	36	|	|
11	в	(9)	37	|	29
12	е	10	38	|	|
13	|	11	39	|	(30)
14	|	12	40	в	31
15	ч	(13)	41	ы	32
16	е	14	42	|	(33)
17	|	15	43	|	34
18	|	16	44	|	|
19	р	(17)	45	|	35
20	а	18	46		|
21	|	|	47	у	36
22	|	19	48	к	|
23	|	|	49	л	(37)
24		20	50	а	38
25	м	(21)	51	|	39
26	|	|	52	|	(40)

З. 2629. Т. 50 000. Мос. тип. № 2

Экспозиционный лист к фильму «Снежная королева»,
(реж. Л. Атаманов, 1957 г., мультипликатор Ф. Хитрук).

Получается, что время все же можно увидеть – вот оно прочерчено в экспозиционных листах. Я даже вижу, сколько кадров тянется пауза между словами – молчание тоже имеет свою длину.

Экспозиционные листы дают мультипликатору ориентиры, визуальное представление о длительности каждого момента движения, которое изображено пока только в серии рисунков. Они потому и называются экспозиционными, что в них указано количество времени (или кадров, которыми оно измеряется) для экспонирования каждой фазы. Остановимся на том, как происходит расчет времени и его запись в экспозиционных листах.

Лист расчерчен на квадратики. Каждый квадратик в столбце эквивалентен одному кадру на кинопленке. Их на листе пятьдесят два – ровно столько помещается в одном метре пленки обычного стандарта. Это чуть больше двух секунд.

Слева от столбцов идут порядковые номера кадров в данном листе. А в самих столбцах записываются номера компоновок и промежуточных фаз: их нумерация не возобновляется на каждом листе с единицы, а идет подряд от начала и до конца сцены. Поэтому цифры в столбце не совпадают с числом кадров. Но несовпадение, как видите, есть и в пределах одного листа. В некоторых квадратиках вместо цифры проставлен прочерк. Это означает, что данный рисунок снимается два раза. Такая двухкадровая запись используется довольно часто. Нужно объяснить, для чего это делается.

Эффект «ожившего» рисунка, как и движущейся фотографии, возникает при быстрой смене изображений. Оптимальной скоростью считается двадцать четыре кадра в секунду. Однако иллюзия движения может быть достигнута и с меньшей частотой (в свое время она составляла шестнадцать кадров). Допустимый порог – около двенадцати: ниже его движение уже смотрится скачками. Следовательно, мы могли бы пускать рисованные фильмы вдвое медленнее. Или, поскольку это невозможно (скорость проекции везде едина), обходиться в два раза меньшим количеством рисунков на тот же отрезок времени, снимая каждый из них по два кадра. Что мы и делаем.

Правда, двухкадровая съемка пригодна лишь в тех случаях, когда темп действия сравнительно невелик. Отсюда еще одна особенность записи: варьируя ее, можно изменять скорость движения персонажа, если снимать движение по два кадра, замедляя этим его темп – скорость

зависит не только от количества фаз и расстояния между ними, но и от того, сколько экспонируется каждая фаза. Иногда это делается для экономии – при двухкадровой записи требуется меньшее количество рисунков на тот же метраж. Если же персонажа нужно остановить, в листах делается прочерк уже не в одном квадратике, а на то количество кадров, которое необходимо. У нас это называется «записать статику». И эту статику можно увидеть воочию, потрогать руками.

Таким образом, экспозиционные листы дают нам пространственное ощущение времени. Само расположение компоновок на листе показывает длительность каждого интервала. С другой стороны, эти листы служат программой темпо-ритма, в котором выстраивается рисованное движение.

Процесс одушевления представляется мне в виде арифметической дроби, в которой роль числителя выполняет рисунок движения (компоновки), а знаменателя – движение рисунка во времени (запись в экспозиционных листах). Отношение этих величин дает искомый результат: экранное действие.

Экспозиционные листы имеют для аниматора не меньшее значение, чем сами компоновки. Они – архитектурный каркас сцены, ее ритмическая партитура, Ариаднина нить, помогающая благополучно выбраться из лабиринта рисованного движения. Если бы тому философу все же удалось пропустить верблюда через игольное ушко, он не смог бы его собрать без экспозиционных листов.

Говорю это затем, чтобы вы приучили себя с самого начала, с первого – даже простейшего – задания пользоваться экспозиционными листами и правильно записывать в них задуманное вами движение.

Итак, я получил точное представление о том, сколько времени звучит заданный мне монолог. Но для того, чтобы начинать разыгрывать его, нужно было знать, КАК он звучит.

Я похвастался, что исполнил роль Оле-Лукойе один. Это не так: вместе со мной и даже раньше меня эту роль сыграл актер Владимир Грибков.

Рождение рисованного персонажа – всегда дело коллективное. Помимо автора сценария, режиссера, художника-постановщика и аниматора в нем еще участвует актер, чьим голосом будет говорить этот персонаж. И от того, насколько выразительно «сыгран» голос, во многом зависит качество работы самого аниматора.

Могу сказать – мне повезло и здесь: артист Грибков (Мхатовская школа!) великолепно озвучил Оле-Лукойе. Нужно было только внимательно вслушаться в интонации его голоса, чтобы угадать в них жесты и мимику нашего гнома.

Что я и сделал: сначала прослушал несколько раз подряд весь монолог, стараясь запомнить мелодику самой речи, даже нарисовал на отдельном листе что-то вроде нотной партитуры, изобразив переходы в звучании каждого слова и проставив акценты (в речи тоже есть свои доминанты). Этой записью я пользовался, как шпаргалкой, пока разыгрывал сцену.

Впоследствии, став режиссером, я вычерчивал такую «кардиограмму» уже для всего фильма – чтобы видеть и слышать, как он будет «дышать».

Задуманная непроизвольность

В другой сцене Оле-Лукойе рассказывает о несчастной участи мальчика Кая. Ну и, конечно, сам ужасно переживает за него – слезы градом льются по его щекам, и он поминутно достает носовой платок и вытирает им глаза.



Закончив рассказ, гном торопливо засовывает платок обратно в карман и… никак не может в него попасть. Рука машинально блуждает в поисках кармана – и все мимо.





Эту деталь я придумал сам и считаю своим актерским достижением. Непроизвольный и, казалось бы, случайный жест, своего рода жест-ошибка, выразил душевное состояние Оле лучше, чем длинное объяснение. Гномик так захвачен судьбою Кая, что уже не контролирует свои действия.

Подобные детали очень важны в разработке образа, потому что создают атмосферу достоверности происходящего. Именно на таких деталях, как мне кажется, и строится убедительность образа. Вспоминаются слова Стендаля: «Всякое художественное произведение есть вымысел, но вымысел может быть убедителен лишь тогда, когда он достоверен в подробностях». Эта *«достоверность в подробностях»* стала для меня основным принципом в работе.

Я сделал это открытие, работая над фильмом «Серая шейка». Именно на «Серой шейке» я впервые почувствовал твердую почву под ногами как мультипликатор, впервые сумел найти что-то внутри, в характере персонажа. В фильме была сцена – диалог Шейки с лисой, где я вдруг нашел для себя какие-то актерские детали. Я нашел их гораздо больше, чем было нужно, и режиссеры большую часть из того, что я им напредлагал, отвергли. Но одна деталь осталась. Лиса загнала Серую шейку в болотце, пытается усыпить ее бдительность. Она разговаривает с уточкой и в это время перебирает свой пушистый хвост, поигрывает им, как женщины играют мехом, чтобы показать, что она не имеет никаких агрессивных целей по отношению к уточке. Маленькая деталь, но для меня она осветила многое. «Лампочка» загорелась. Вдруг я почувствовал за этим какой-то живой характер.

Мастером таких «иррациональных» (на самом деле очень нужных) деталей был Роман Качанов. Он умел в своих фильмах показать обаяние рассеянности. Мне очень нравится сцена в «Варежке», где девочка пытается спрятать за своей спиной воображаемого щенка и каждый раз обнаруживает его не там, где ожидала.

Очень важно и в игровом кино, и в театре, и, конечно, в анимации, чтобы поведение героя имело свои индивидуальные черты. Чтобы оно обусловливалось не только действием, которое предписано персонажу, но и его состоянием, его характером.

Мне ни разу не удавалось сыграть персонажа, который, скажем, имел бы какую-нибудь привычку. У нас на студии работал один мультипликатор – Геннадий Филиппов, который имел такую особенность (скорее болезнь) – подергивать плечами во время ходьбы, совершенно непроизвольно. Это был, можно сказать, его фирменный знак. В каждом человеке, в каждом персонаже есть своя индивидуальность, свой маленький «Паркинсон». У одних он проявляется явно, у других тоньше. Вот там, где тоньше, там и интересней.

Интересно проследить, как появляются эти детали, как они ищутся для каждого персонажа. Конечно, они должны быть подсказаны в самом сценарии, но там обычно не записано, как персонаж произносит реплику, как совершает то или иное действие. Задачей аниматора становится обыграть действие через индивидуальный ход, через детали, присущие только данному характеру.

В фильме Андрея Хржановского «Я к вам лечу воспоминаньем...», сделанном по рисункам Пушкина, есть эпизод, где поэт описывает свой воображаемый разговор с императором Александром Первым. Пушкин изображает в одном лице и себя, и императора. Себя – таким потрепанным человечком в домашнем рваном халате, держится более чем развязно. Замечательная подробность: во все время разговора Пушкин пристально разглядывает... носок драной шлепанцы, болтающейся на его ноге. Деталь, нелепая сама по себе, сразу наполняет сцену особой атмосферой иронии и озорства. Но сцена не только очень комична, она полна глубокого психологического содержания. За нелепым поведением персонажа – рассеянным и легкомысленным – скрывается горькая ирония самого Пушкина. Видимо, это был драматический момент в пушкинской биографии. Можно себе представить, какие поэт испытывал страдания, находясь в ссылке, в глуши, вдали от друзей. И вот он, говоря это, вдруг обернулся назад, и как-то поднял ногу, и посмотрел на отвисший задник шлепанца. Зачем, почему? Это же никак не было подсказано необходимостью. Но вдруг это, именно это, сразу меня заставило забыть, что это нарисовано, что это кем-то сделано, я сразу проникся доверием ко всему, что происходило.

Ю. Норштейн, который исполнил этот эпизод, рассказывал, что такой прием подсказала ему игра Михаила Чехова в роли Хлестакова. «Сорок тысяч одних курьеров!» – говорил Чехов-Хлестаков, развалившись в кресле, и разглядывал носок ботинка. И сразу понятно, что он не думает, о чем говорит. Речь у него вытекает автоматически. В этот момент он просто позирует.

Мне запомнился отрывок из пьесы Горького «На дне», заснятый на пленку. Великий Качалов, играющий Барона, произносит длинный монолог («Я всю жизнь переодевался!..») и во время этого непроизвольно то почесывает виски, то ковыряет в ухе. Возможно, все эти непроизвольные жесты были им тщательно продуманы. Им или режиссером. А может

быть, это было подсказано интуицией. У аниматора даже самое непроизвольное действие должно быть продумано и рассчитано.

Поразительно умел разрабатывать подробности Дисней, вернее, его мультипликаторы. Великолепный пример такого рода игры, правда, несколько двусмысленного содержания есть в фильме «Пиноккио». Кузнечик, совесть мальчика, следит за тем, что происходит с Пиноккио. Комментируя происходящее, он не глядя облокачивается на зад фарфоровой скульптуры. Облокотился, и лишь тогда заметил, что облокотился на женский зад. Это говорит, во-первых, о его рассеянности, во-вторых, о его галантности – все-таки он понимает, что прилично и что неприлично.

Или еще пример запоздалой реакции. Кот и Лис из «Пиноккио» – два прожженных мошенника – разгуливают по улицам города, и Лис, который гораздо умнее Кота, говорит о том, как можно заработать деньги. Они проходят мимо афиши, которая анонсирует театр кукол-марионеток какого-то итальянского импресарио. Навстречу им в школу идет Пиноккио. Лис замечает его и бросает мельком: «Деревянный мальчик…» Проходит несколько секунд, и вдруг он подскакивает, будто ударенный электричеством: «Деревянный мальчик!» Теперь он уже осознает в связи с тем плакатом, где говорилось о театре марионеток. Этот деревянный мальчик сложился у него как объект – он может участвовать в этом театре, его можно продать. Т.е. сразу, мгновенно начинается цикл логических размышлений, которые приводят к решению похитить этого мальчика и продать его хозяину театра.

18

Заметки о движении

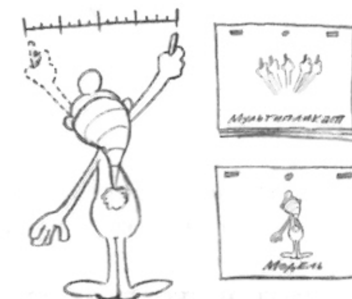
О движении

(Писал летом 1975 г. в пансионате ЦК Молдавии на Черном море для Наташи Бодюл.)

Движение в мультипликации есть *смена состояний*. Для мультипликатора рисованного фильма главная задача – определить и точно выразить эти состояния, т.е. основные, ключевые фазы движения. Подобно тому, как флажки на лыжной трассе определяют направление движения, рисунки мультипликатора (они называются «компоновками») определяют содержание и характер действия персонажа.

Простейший пример: перемещение предмета в пространстве по заданной траектории. При неравномерном (криволинейном) перемещении компоновки определяют движение траектории. Шкала указывает положение промежуточных фаз. При прямолинейном движении мультипликатору достаточно дать два состояния – исходное и конечное.

Другой пример:

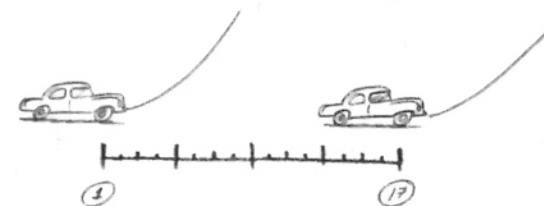


Здесь достаточно двух положений руки, чтобы определить характер движения. Если туловище остается без изменений, оно выносится на отдельный слой и используется для всех фаз руки как *модель*.

НО! Если движение руки более сложное, мультипликатор делает дополнительные рисунки (это называется «вспомогательные фазы»). Здесь рука и туловище рисуются на одном слое, поскольку меняется состояние всего персонажа.

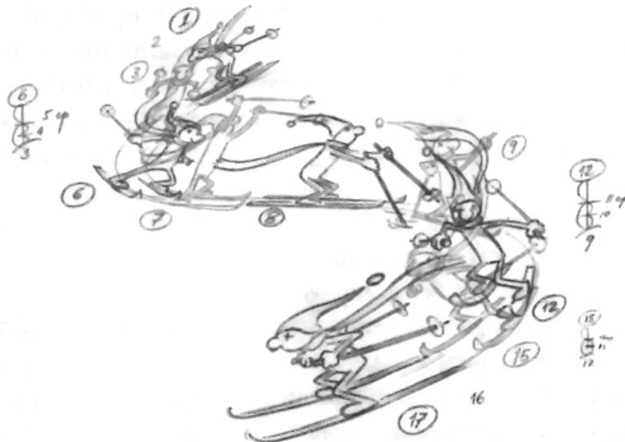
Итак, компоновки знаменуют собой переход из одного состояния в другое. Чем точнее будут выражены эти состояния, тем убедительнее выглядит движение в целом. Промежуточные положения («фазы») выполняет фазовщик, который является фактически ассистентом мультипликатора. В рисованном фильме ключевые состояния (компоновки) обозначаются на рисунках и в экспозиционных листах цифрой в кружочке, например: (1)… (5)… (9)… (13)… и т.д., а промежуточные состояния (фазы) – цифрами без кружочков.

Вот пример простейшего движения: прямолинейное и равномерное перемещение предмета на плоскости.



Это движение мультипликатор может выразить в двух компоновках (или даже в одной, приложив шкалу движения).

Пример более сложного движения: криволинейное и неравномерное перемещение.



Здесь мультипликатор детально разрабатывает переходные состояния и рисует схему, показывающую изменение скорости движения.

Однако оба эти примера определяют лишь изменение положения предмета в пространстве, а не смену состояний самого персонажа. Такое движение можно условно назвать механическим.

Следующий пример показывает *смену физических состояний персонажа*. В отличие от механического (инертного) движения, здесь источники сил находятся *внутри* самого персонажа. Это мышечное напряжение и расслабление. Следовательно, задача мультипликатора не только в том, чтобы правильно выразить основные состояния, но и в том, чтобы уметь найти *точки напряжения*.

Если мультипликатор даст только эти две компоновки, действие персонажа (подъем со стула) будет передано ошибочно: фазовщик выведет среднюю фазу в таком виде:



Задание: попробуйте найти промежуточные состояния, которые правильно передали бы движение, и объяснить:

1) Почему движение проходит именно так (т.е. каким законам оно подчинено)?
2) Где расположены точки напряжения на каждой отдельной стадии данного действия?

На этом примере можно убедиться, что всякое действие имеет внутри себя отдельные элементы:

а) подготовка к движению;
б) действие (т.е. основная цель);
в) остаточное движение.

Рассмотрим эти три элемента в отдельности. Дается задание: прыжок с места. Минуя промежуточные фазы, изобразим в схеме ключевые состояния персонажа.

Исходное положение – состояние покоя. Мышцы расслаблены, персонаж находится в относительном равновесии. Назовем это нейтральной позицией. Для совершения действия необходим замах, в данном случае – приседание. Но и замах имеет свою подготовку. Как правило, всякая подготовка к действию есть его противоположность. В данном случае последовательность такова: прежде прыжка присесть, но прежде приседания – привстать (следите при этом за сохранением центра тяжести и перемещением точек напряжения).

Попробуйте проанализировать на этом примере смену напряжений и расслаблений в различных частях тела персонажа, функцию балансира (взмахи рук), чередование активных и пассивных действий, изменение темпа (т.е. количество промежуточных фаз между каждой компоновкой), перенос центра тяжести при торможении и т.д.

Можно четко разграничить элементы движения:
с (1) по (13) – замах (т.е. переход из состояния покоя);
с (14) по (29) – действие;
с (31) по (43) – остаточное движение (сила инерции).

Здесь важно то, что при замахе и действии импульс движения исходит от самого персонажа (внутреннее напряжение), а в остаточном движении воздействуют силы извне.

Деформация

На примере прыжка можно также проследить за степенью деформации в рисованном фильме. Изобразим этот прыжок в более условной схеме, чтобы наглядно представить себе закон гиперболы (преувеличения) одушевленного рисунка.

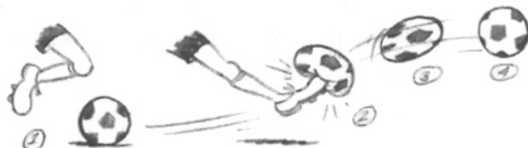


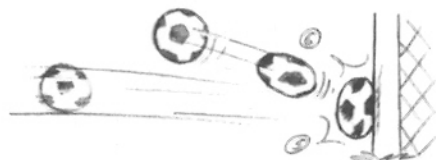
Обратите внимание: масса остается прежней, меняется лишь распределение напряжений внутри массы. Еще пример: бег зайца.

Следует помнить, что масса всегда стремится принять нейтральное положение.



Если, например, ударить по мячу, то он в своем стремлении принять прежнюю форму сперва вытянется, т.е. выйдет в противоположное состояние (3), а потом уже возвратится к нейтральному состоянию (4).





Если проследить дальше: мяч ударяется в препятствие (5) и сплющивается. При отскоке он вновь перейдет в овал (6) и лишь после этого примет исходную форму. Итак, действие вызывает противодействие. Это общий закон, который в мультипликации всегда должен быть выражен *преувеличенно.*

Обратите внимание: пример с футбольным мячом взят из натурного фильма. В мультипликации такая степень деформации может быть придана и бильярдному шару. В этом суть гиперболы.

Вот еще одно сравнение реального и рисованного действия: бокс.



натурное действие рисованное действие

Особенно важно понять принцип деформации при остаточном движении. Именно это придает персонажу ту эластичность, которая привлекает нас в диснеевских фильмах.

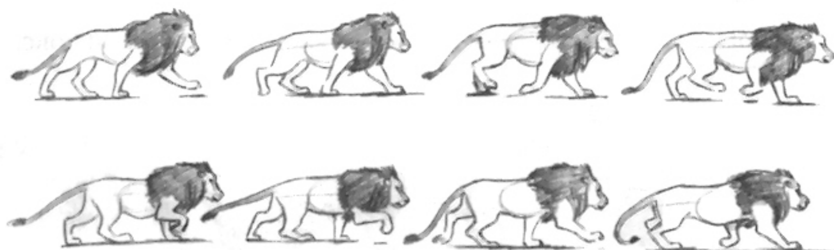
Если в натурном фильме происходит такое движение:



то в рисованном фильме это выглядит так:



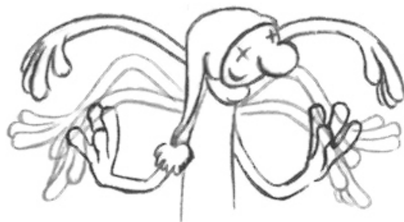
Обратите внимание на ступни. Везде захлест дан более резким, чем в натурном движении. Преувеличено вытягивание ноги (4) и ее сокращение (5). Но здесь ничего не придумано. Все эти элементы содержатся и в натурном движении (мы просто их не замечаем). Вот как выглядит походка льва, если просмотреть натурную съемку покадрово (т.е. с остановкой каждого кадра).



Вот рука балерины:



Здесь нет преувеличения. Но если изобразить это движение в мультипликации, нужно заострить характерные изгибы руки. Возможно, в таком виде:



Значит, суть гиперболы есть не что иное, как *заострение характерного*. На этом принципе строится, по существу, вся мультипликация. Вот почему мультипликатору так необходимо изучение природы движения, умение анализировать *причинность* движения. Привить такое умение поможет покадровый просмотр натурных съемок (особенно спортивной хроники, балета и фильмов о жизни животных).

Конечно, при этом нужно развивать и собственную наблюдательность, а также знать *биомеханику движения*, читать литературу по этому разделу. Но знание биомеханики и владение законами движения есть только первая ступень на пути к профессии мультипликатора. Искусство мультипликатора не в том, чтобы грамотно «шевелить» персонаж, а в том, чтобы вложить душу в эту фигуру – поэтому его и называют «одушевителем». Главная задача мультипликатора – создание образа, характера, иными словами – *актерская игра*.

До сих пор мы говорили об одушевлении сил, т.е. о грамматике физического действия. Следующим разделом будет одушевление характера.

Жест

О жесте нужно говорить отдельно. Именно о жесте в рисованном фильме, где приходится работать с самыми неожиданными персонажами. Но какими бы они ни были – звери, птицы, неодушевленные предметы, – выражать они должны человеческие чувства. А чувства можно выразить только через жест, мимику – других средств актерской игры еще никто не придумал.

В фильме Б. Дежкина «Железные друзья» мне довелось играть роль старого чайника, выброшенного на мусорную свалку. Но в мультипликации нет неодушевленных предметов: этот чайник тоже олицетворял характер определенного человека, определенную судьбу. Служил верой и правдой, можно сказать, горел на работе, а потом его выкинули за ненадобностью. Лежит он среди прочего хлама и горестно жалуется на людскую несправедливость. Даже не жалуется, а так – философствует о превратностях жизни.

У него трудная судьба, но и мне, как актеру, пришлось нелегко: чем выразить игру, когда у этого чайника ничего нет, кроме сломанной ручки? Над этой сценой пришлось немало попотеть. Что я только не выделывал перед зеркалом, чтобы найти правильный жест для своего персонажа. Руки вывихнул...

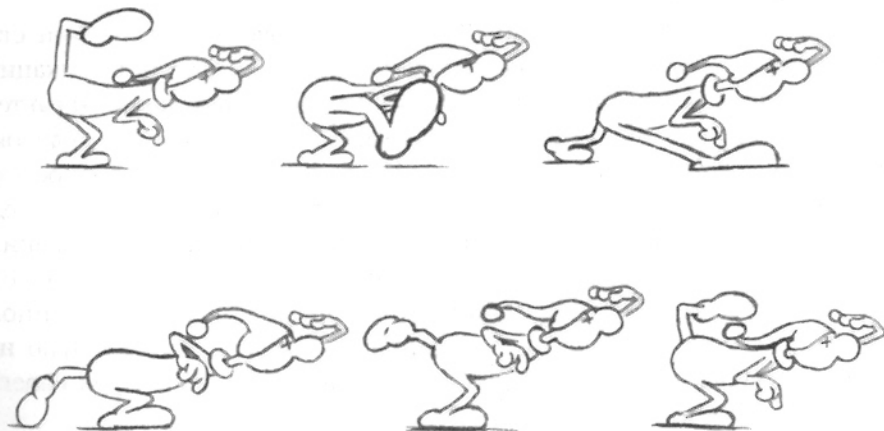
Я привел этот пример для того, чтобы стало ясно, почему мультипликатору нужно зеркало: ведь кого бы он ни играл, моделью ему служит не чайник, не лиса, а он сам. На себе проверяет одушевитель состояние своего героя, с себя срисовывает нужные положения. Поэтому я считаю, что в нашей профессии важно не только обладать внутренним чувством жеста, но и уметь выразить его собственной пластикой.

Одушевление характера

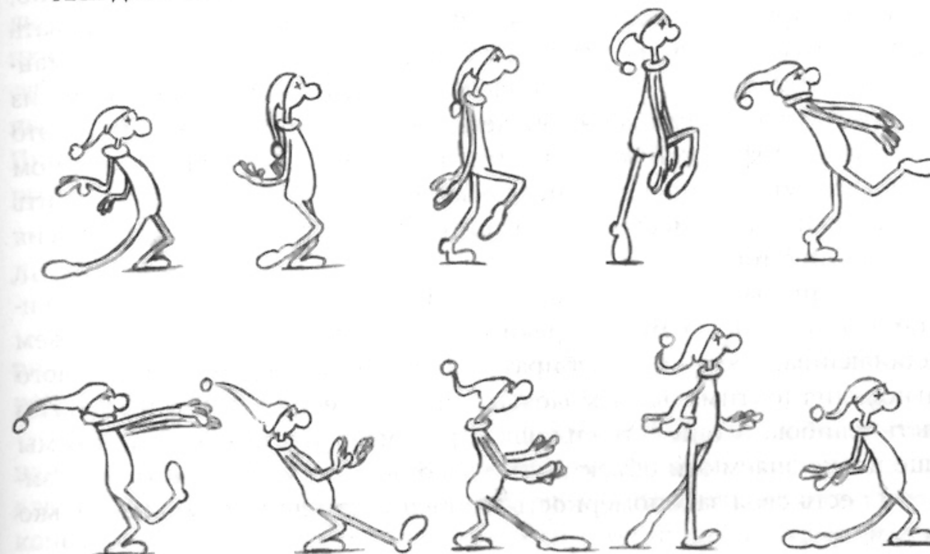
Если пустить три шара, применив к ним одинаковую силу, все они будут действовать сходно, подчиняясь общим физическим законам. Но если это не просто три шара, а три персонажа мультфильма, картина сразу меняется. Представим себе сказку о трех колобках. Первый – флегматик, второй – сангвиник, а третий – холерик. Тогда, брошенные с одинаковой силой, все три шарика поведут себя совершенно по-разному: первый покатится медленно и лениво, второй резво вприпрыжку, а третий и вовсе не покатится – заупрямится.

Выходит, есть какая-то сила, благодаря которой *объективные* физические законы (инерция, вес, трение и т.д.) проявляются в каждом персонаже *субъективно*. Эта сила называется *характером*. Именно характер определяет поведение персонажа, его отношения со средой.

В мультфильме часто происходит то, чего не бывает в жизни. Например, персонаж ходит так:



Или даже так:



Соревнования по спортивной гимнастике

Как-то раз я смотрел по телевизору соревнования по спортивной гимнастике. Зрелище само по себе красивое, а если смотреть глазами аниматора – красивое вдвойне. Выступала известная гимнастка. Выполняла упражнение на бревне. Все прошло блестяще, но во время соскока она допустила ошибку – неудачно приземлилась, и это стоило ей полбалла, которые решили исход соревнования: победила другая спортсменка. Сразу был вторично показан тот драматический соскок, в замедленной проекции. На том месте, где корпус гимнастки изогнулся чуть больше, чем нужно, изображение застыло. А потом показали все последующие фазы прыжка, неминуемо приведшие к поражению.

Бедная гимнастка плакала. Но что она могла поделать? – законы инерции неумолимы, нельзя остановить движение на середине и вернуться к исходному моменту.

И вот о чем я тогда подумал: будь это в мультипликации, прыжок можно было бы скорректировать, заменив ту злополучную фазу другой, и спортсменка одержала бы победу. Ведь наше преимущество в том,

что мы можем остановить мгновение. Проверить его и, если нужно, заменить другим. У нас есть счастливая возможность контролировать движение, выбирать наилучший вариант для каждого атома задуманного нами действия, создавать свою модель жизни, складывая ее из атомов, которые сами же выбираем. «Сотворение мира» – раньше это считалось профессией Бога. Кажется, я опять увлекся. Но ведь на самом деле вдохнуть жизнь в свой персонаж, вложить в него душу, заставить его переживать (а вместе с ним и зрителя) – в этом и состоит профессия мультипликатора.

Но если мы способны создавать движение по произволу собственной фантазии, если мы, вопреки всем объективным законам, можем останавливать время и выбирать наилучший вариант для каждого мгновения (оптимальная модель), значит, в теории, у нас не должно быть ошибок. А они есть сплошь и рядом. Вероятно, потому, что мы еще плохо знаем эти объективные законы. Потому что в красоте движения есть своя закономерность, ее нельзя придумать, можно только подсмотреть.

Еще раз о движении

Глагол «летать» применим к птице, к стреле и к воздушному шарику. Все они летают, движутся во времени и пространстве. Но движутся по разным законам. И причина движения у каждого своя. Ошибка многих начинающих мультипликаторов, если незнание можно считать ошибкой, заключается в том, что они рассматривают движение как однородный процесс. Нельзя смешивать два разных понятия: движение рисунка и рисунок движения. В первом случае это простое перемещение линии на бумаге (вернее, на экране: на бумаге рисунок всегда неподвижен), во втором – выражение внутренних закономерностей, заставляющих изображаемый объект двигаться именно так, а не иначе.

Конечно, мы вольны двигать свой персонаж как хотим (или как умеем) – на экране он все равно будет шевелиться. Но как только вы замыкаете линию в определенную форму, внутри нее уже не пустое пространство, а одушевленное существо, которое немедленно заявляет о своем «я» – единственном и неповторимом! Вам придется следовать логике этого существа, особенностям его характера. Не забывайте, что вы – аниматор, одушевитель.

Когда я сделал свою первую сцену и увидел ее на экране, я был счастлив уже тем, что мой персонаж двигался. И считал себя готовым мультипликатором. Фактически я стал им гораздо позже – когда начал задавать себе вопросы: почему капля росы не сразу падает с ветки, почему один персонаж ходит, переваливаясь с боку на бок, а другой шагает журавлем? Придумывая то или иное движение, я обнаруживал, что следую каким-то правилам, мне самому неведомым.

Логика движения

В мультфильме могут происходить невероятные вещи. Звери разговаривают, предметы оживают, обретая узнаваемость человеческих характеров. Это уже никого не удивляет. К сожалению…

Но вот что интересно. Зритель больше верит тому, что, казалось бы, наименее вероятно или вовсе невозможно по законам естества. То есть для него это даже не вопрос – бывает так в жизни или не бывает (ну, конечно, не бывает, чтобы звери говорили) – он принимает данную ситуацию как своего рода реальность, если художник сумеет убедить его в чем-то более глубоком и важном.

Да и сам мультипликатор чувствует себя в сфере невероятного более уверенным, чем на твердой почве «всамделишной» достоверности. Как раз в этой сфере (т.е. там, где заведомо известно, что «так в жизни не бывает») он может оказаться более убедительным. Образно говоря, ему легче заставить поверить себе, когда он разгуливает по потолку, чем когда самым обыкновенным образом идет по земле. Сравнение несколько рискованное, даже грубое, на самом деле все намного сложнее, но пока что пусть останется. Как рабочая гипотеза.

«Достоверность невероятного» – такое словосочетание мне раньше в голову не приходило. Здесь что-то есть. Попробую потом разобраться в этом доскональнее.

Логически рассуждая, такая неограниченность должна бы облегчить нам жизнь, по крайней мере, в части сценариев – что всегда было и будет самой большой проблемой кинематографа. Ну где, как не в мультипликации, автор найдет такие возможности для раскрытия творческого воображения, такой, можно сказать, оперативный простор в выборе тематического материала?

А на практике все получается наоборот. Именно эта неограниченность и делает работу над сценарием особенно трудной. Прежде всего потому,

что она многих сбивает с толку. Кстати говоря, не так уж беспредельны возможности мультипликации – она, как и всякое искусство, имеет свои границы. Просто мы не смогли их как следует определить или видим их не там, где они пролегают на самом деле.

Эстетика движения

Я уже говорил о том, что аниматор способен лучше других видеть и оценить красоту движения. При этом имелось в виду движение как объективная реальность, как «способ существования материи» во всех ее бесконечно разнообразных формах.

Но в анимации движение имеет и самостоятельную ценность – как произведение искусства, как нечто, созданное талантом и воображением художника.

Предмет исследования работы и художника, и режиссера в анимации – это эстетика движения. У меня есть знание и понимание реального движения, его биомеханики. Но это только багаж. Предметом исследования для меня является фильм. Я смотрю, как автор (художник, режиссер) преломил реальность через свое воображение. И речь не только о художественном преломлении движения. Кроме движения в фильме есть и статичные предметы, есть ситуации, есть композиция кадра. При этом не нужно понимать движение как перемещение предмета. Движение – это и развитие сюжета. В рамках сюжета я прорабатываю материал, который может быть и рисованным, и кукольным, и процарапанным на пленке, как у Мак-Ларена. У него есть фильм «Прочь, глупые заботы!» – просто ритмизированное действие. Он берет четкую музыкальную фактуру, резко определенную по своим акцентам и тактам, и под эту музыку у него прыгают какие-то пятна, линии, черточки. Но за этим угадываются не только объекты, но и их настроение, легкость, игривость. Вот это я и называю эстетикой движения.

Писатель оперирует словом, музыкант или, скажем, композитор – звуками, скульптор – мрамором или глиной, аниматор выражает себя через движение. Движение, созданное мною – это предмет моего творчества, мое осмысление реальности, моя внутренняя субъективная интерпретация того объективного мира, в котором я живу.

Но аниматор не только специалист по движению. Аниматор – это еще и актер, его работа – актерская игра. Что составляет суть этой игры? Само

слово «актер» происходит от “acting” – действовать. Но я пришел к выводу, что аниматор играет не действие, не само движение, а реакцию.

Предметом игры для меня как для аниматора служит реакция, т.е. моя задача состоит в том, чтобы показать, как реагирует персонаж на внешнюю среду, на то, что происходит вокруг него. Сначала у человека возникает ощущение, потом осмысление, потом решение, и лишь затем – действие.

Если верить классике, движение есть способ существования материи. А материя существует благодаря способности реагировать на внешний мир. Я живу, если могу адаптироваться к окружающей среде, адаптироваться же я могу, только если реагирую.

Поэтому я опровергаю сам себя и говорю: не движение является предметом моего творчества, а реакция. Вся система актерской игры – это система реакций. Даже если я сижу как пень, ничего не делаю, только говорю или пишу книгу – то, что я говорю и как говорю, является результатом реакции. Правда, для анимационного действия это не типичный пример, в анимации персонаж реагирует действием, жестикуляцией или мимикой.

Может, я все это надумал, возможно, этого и нет.

19

Блокнот Арта Бэббита

Я перерисовал этот блокнот из какого-то журнала. Это очень интересно! Арт Бэббит – очень интересный художник. И не только художник, но и теоретик, и педагог. Его цитату о том, что «аниматор подобен Бетховену, сочиняющему каждую десятую ноту своей симфонии» я взял эпиграфом к одной из глав.

У Бэббита своя школа. Она очень близка к школе Диснея. Собственно говоря, иначе и быть не могло, потому что он больше половины жизни отдал диснеевской студии. Но у него – может, это преимущество, может, недостаток – все рассказывается в более практическом плане, не отвлекаясь на теории и общие рассуждения. И, в большинстве своем, его высказывания и общий ход мысли кажутся парадоксальными, лишенными здравого смысла. Но когда вдумаешься, понимаешь, что это очень остроумные решения.



Например, он спрашивает: «С чего начинается действие? – С глаз». Человек сначала направляет взор на то, что привлекает его внимание, оценивает это, принимает решение и лишь затем действует. Примерно то же самое говорил Дисней в своем предисловии к программе курсов повышения мастерства мультипликаторов. Что поведением человека руководит движение его души. Бэббит изложил это более практично и остроумно.

Он интересен еще и тем, что лет сорок занимался преподаванием. Мне, к сожалению, не удалось достать его программу, я даже не уверен, что она у него была. Он все строил на практическом опыте. Он брал ситуацию, разбирал ее, и уже слушатели, студенты сами подводили под это теоретическое объяснение.

Очень интересный художник. Он входил в число «девяти стариков» Диснея. Он работал вместе с Фрэнком Томасом на всех главных фильмах студии. Правда, Бэббит немножко постарше его. Ему принадлежат лучшие сцены в «Трех поросятах», «Белоснежке и семи гномах», в «Пиноккио». В «Фантазии» он делал эпизоды «Пасторальная симфония» и «Сюита Щелкунчика», работал и на «Дамбо», и в «Алисе в стране чудес». Как аниматор Бэббит работал и с другими режиссерами – с Джоном Хабли на фильмах «О людях и демонах» и «Каждый катается на карусели», с Ричардом Уильямсом на фильме «Тряпичные куклы Энн и Энди». Кстати, Уильямс считает его одним из своих учителей. Его книга "The Animator's Survival Kit" написана во многом под влиянием школы Бэббита.

Когда это было? Господи! Это было, наверное, в конце семидесятых годов, когда я был в Америке, в Лос-Анджелесе, и после какого-то раута он посадил меня в свою машину – он, правда, тогда сам не водил, поскольку был уже глубоким стариком – и мы пятнадцать минут провели в упоительной беседе. Не помню, о чем говорили, но он такой остроумный! Вскоре после этого он умер. Мы встречались лишь один раз.

①

Аниматор, делающий компоновку ① и комп. ⑪ подобен Бетховену, который записывает каждую 10-ю ноту своей симфонии.

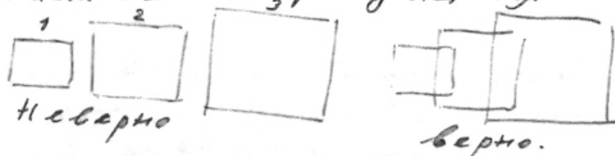
Меняй темп в походке. Наблюдай как ходят люди. Видя разную походку, анализируй – почему и чем разная?

Мультипликатор почти всегда строит движение по кривой (не углом).

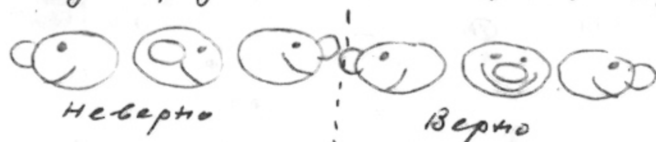


(2)

? Промежуточные фазы должны ~~полностью~~ частично ~~друг друга прикрывающие фазы~~ перекрывать ~~движение~~. Если этого нет, нужны дополнительные фазы (за исключением очень быстрого действия).



Неопытный фазовщик ищет арифметическую среднюю и та не срабатывает.



3.

Обязанности ассистента аниматора:

(1) Хороший ассистент освобождает аниматора от необходимости отделывать рисунок в деталях.

2) Он способен сам делать простой мультипликат.

3) Должен знать механику: съёмочную камеру, расчеты панорам, отъезды-наезды и проч.

4) Должен быть хорошо обученным, дисциплинированным художником; в большинстве случаев должен уметь рисовать лучше, чем сам аниматор (Ким Фергюсон, один из лучших мультипликаторов у Диснея, был превосходным аниматором и неважным рисовальщиком; полностью полагался на ассистента).

5) Должен знать фактуру вещей, работу складок и т.д.

6) Должен знать досконально типаж, его пропорции и конструкцию.

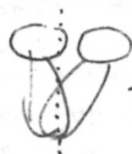
Пролистать сначала всю сцену, выявить кривые каждого движения, выделить ключевые состояния и сперва прорисовать их.

7) Найдя статику персонажа (или отдельных его частей) должен сделать модель и вписать её в экспозиционные листы под кодовым названием „Н.Д" (ноги девочки) и т.д.

4. Походки.



У пьяного



Масса движется вне центра тяжести.

Голова наклоняется вместе с плечами. Бедра — наоборот.



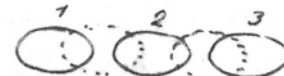
Чем быстрее походка, тем больше наклон

5. Цель двухкадровой записи — сократить наполовину количество фаз.

Если одна фаза частично перекрывает другую — можешь делать по два кадра



Здесь нужно добавить фазы, иначе будет стробоскопия:



Пробежку делай по одному кадру; в конце действия (при замедлении) можешь переходить на два кадра.

? Если действие по 2 кадра, то и ПНР по 2 кадра (Теория Арта). Если ПНР тянуть по одному кадру, будет стробоскопия (Теория Арта). Можешь тянуть ПНР по 2 кадра, если медленное движение. Наезды и отъезды всегда по одному кадру. (Теория Арта)

Теория Арта по протяжке ПНР:



по одному кдр.

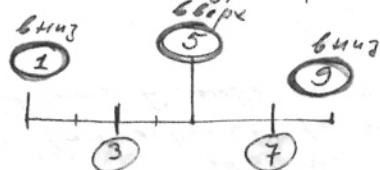


по 2 кдр.

6. Смешная походка

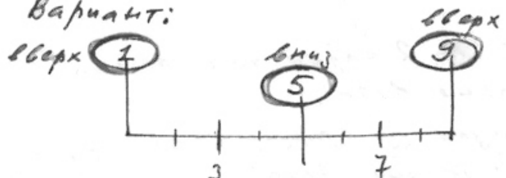


Шаг на 8 кадров (схема)



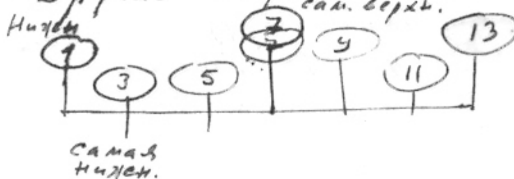


Вариант:





Другие варианты:



7. Характерные походки:

Крадущаяся:

Можно по 24 кдр. на шаг, по 30, 32, 40 кдр.





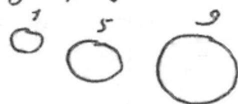
Жирный ч-к ходит отогнувшись назад, чтобы компенсировать вес брюха. Качается по сторонам подобно утке.



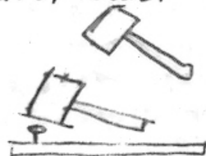
Девушки бегают коленями во-внутрь.

8 Пространство

Размер дает представление о пространстве.



Ощущай фактуру предмета, с которым работаешь.



Если молоток ударяет по гвоздю, отдача будет небольшая.



Молоток, ударяющий по наковальне, получает большую отдачу.

Звук удара должен быть не в момент касания, а позже – в момент отдачи. Догадайся – почему?

9. Реплики, артикуляция.

По мнению Арта изображение (положение рта) должно опережать звук на 2 кдр.

Самое правильное – акцентные положения совпадают со звуковым акцентом (100% верности) или на кадр раньше, но никогда позже звука.

Не двигать губами на все звуки.

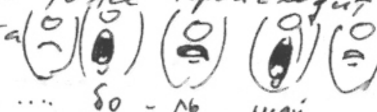
Слово „бой" (мальчик):



На закр. гласной „б" держать минимум 2 кадра, затем сразу – без промежуточных – открыть рот, потом мягко (1–2 фазы) переход на „й".

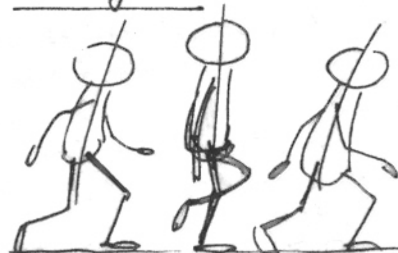
Закрытый рот важнее: больше фиксируется.

Нельзя при слове „большой" сделать звук „бо.." с закрытым ртом. потому гласный звук тоже происходит при открытии рта



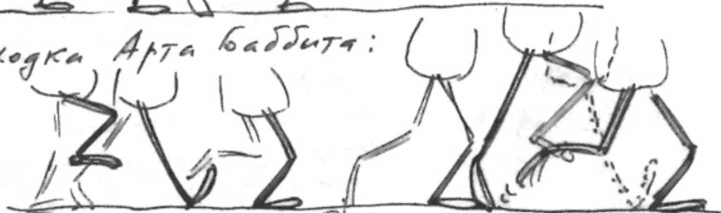
но и это лишь буквализм. Произносится не „большой", а „балшой". Монтажница расшифровывает не по правописанию, а по произношению. Ф. Х.

10. Походки



Нормальная походка

Походка Арта Баббита:



Руки:



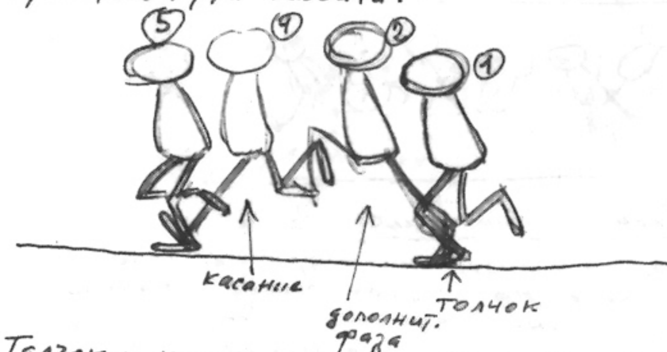
Внимание! Если персонаж стоит лицом к тебе и потом трогается с места, начинай с ноги, указывающей направление движения.



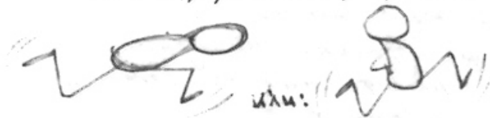
12. Стандартная пробежка:



Пробежка Арта Баббита:



Толчок и касание происходят на прямой ноге. Бег должен работать вверх-вниз как поршень. При очень быстром беге тело может сохранять одно положение, работают только ноги:



Но: бойся шаблона. Многие м-ры ради экономии делают тулово неподвиженым, пробежка теряет характер. Ф. Х.

При беспорядочной беготне, когда персонаж бросается бежать в разные стороны, делай сперва туловище и пририсовывай потом ноги на фазах. ~~Направление туловища — по ходу движения~~. Наклон туловища по направлению бега, а ноги могут работать сами по себе: глаз следит не за ногами, а за корпусом.

Не полагайся только на правила: наблюдай, анализируй, дополняй воображением. <u>Важно не само движение, а впечатление, которое ты получаешь от него</u>

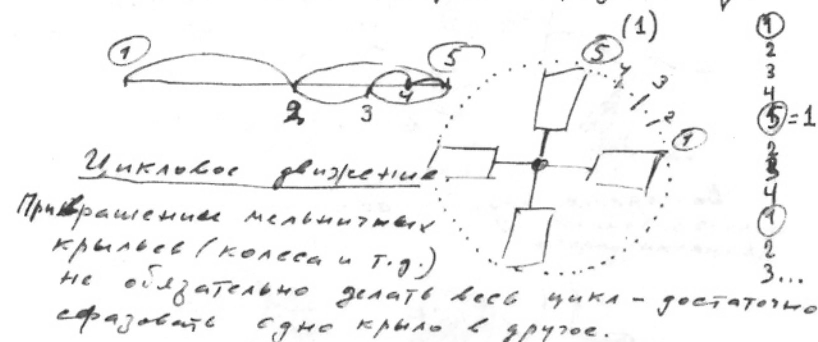


<u>Шаблонная анимация:</u>

Плохой аниматор иллюстрирует текст буквально. Напр: „Том пошел в магазин" — будет длинное, скучное и бессодержательное действие. Наполни его деталями. Пусть среда (декорация) определит движение — если есть лужа, Том обойдет его или перепрыгнет. Избегай общих, ненужных мест. Не то важно, что Том пошел в магазин, а <u>как</u> он пошел.

Если нужно только передать сам факт действия (расстояние от дома до магазина) это можно показать отраженно — через ПНР. (Ф.Х.)

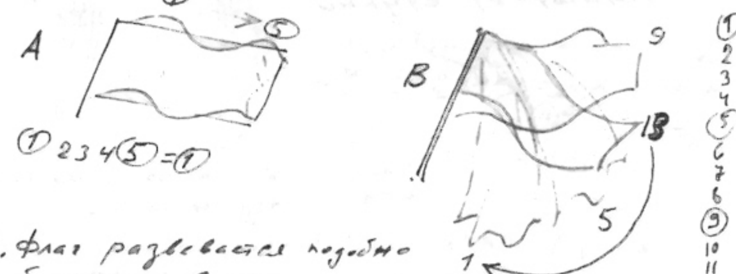
14. Смена темпа (убыстр. замедл.) внутри движения можно передать через схему:



<u>Цикловое движение.</u>

При вращении мельничных крыльев (колеса и т.д.) не обязательно делать весь цикл — достаточно сфазовать одно крыло в другое.

Волновое движение (цикл)



A. Флаг развевается подобно бегущей волне.

B. Более сложно: смена напряжений и расслаблений. В этом случае цикл будет больше. Можно сделать 2 цикла и сменять их.

16. Походки.

Помни: первоисточник большинства широких движений лежит в области тазобедренных суставов.

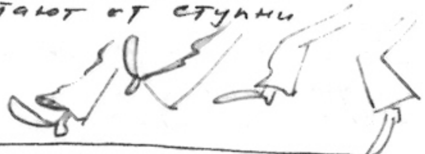


← следи за линией пояса!

Во время ходьбы ступня отстает от голени:



Складки брюк еще более инертны: отстают от ступни



(17) Складки: Плотность материи выражается через складки



Округлость линий, отсутствие складок говорит о легкости или плотности материала.



Тонкая материя дает больше складок

точка натяжения → ← точка натяжения





складки помогают определить направление →

18. Складки

Скорость движения выражается через складки одежды (при одинаковой среде)







при резкой остановке складки вперед (инерция).

Волосы



при беге



при остановке





при ходьбе с вертикальным диапазоном головы.





По примеру складок можно понять, что движение тела не происходит одновременно во всех частях.



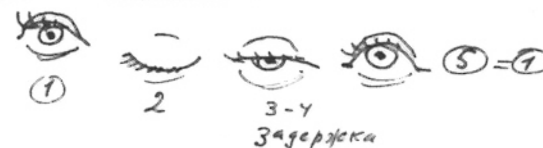
При повороте: сперва пояс потом плечи потом голова.



при вставании сперва поднимаются бедра

„Спидлайн" (линия следа)
Не злоупотребляй спидлайном
! Если стрела летит в мишень, спидлайны не нужны (не нужна и летящая стрела). Важно — подробное натягивание лука, момент отпускания тетивы и ... дрожащая в мишени стрела. Остальное догадаются сами. (Ф.Х.)
(Пример „Книга джунглей" — Балу тянет Маугли, сорвался ... и он уже в воде).

(21) Мигание глаз.



22. Режиссер должен объяснить аниматору, что идет перед его сценой и после неё (лучше, если аниматор прочтет весь сценарий)

Набросай 2-3 главных позиции, на которых держится вся сцена, тогда начинай мультипликат. Детали движения передай ассистенту. Если ключевые верны — сцена работает. Реплики делай сам, не доверяй ассистенту

„take" — предвосхищение, замах.
„hold" — торможение.
Испуг:



4 стадии рефлекса:
1 – исходная (нейтр.)
2 – сжатие (защита)
3 – ориентация
4 – вывод.

Ф.Х.

Всякое движение прочтется, если хорошо подготовлено.



Чем сильнее удар, тем больший замах.

Главное: ожидание движения («Antic.» — anticipation).

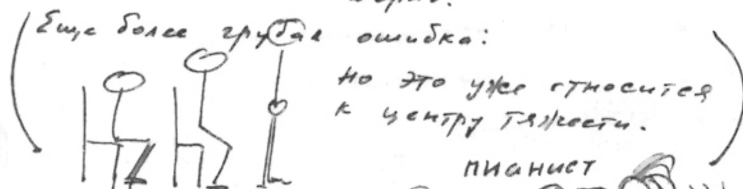


неверно



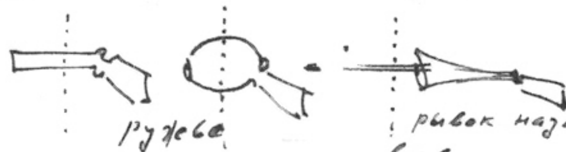
верно. замах

(Еще более грубая ошибка: но это уже относится к центру тяжести.)



пианист



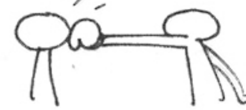


ружье

рывок назад сразу, возврат медленный.

32 Удар.

Рука не должна касаться лица. Сделай движение к лицу и мимо — получится сильнее (то же самое при ударе в барабан). Используй спидлайн, если нужно. После удара замедляй руку.



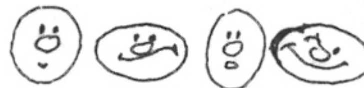
старый способ



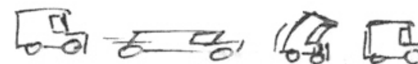
правильно

33. При трансформации масса сохраняется.

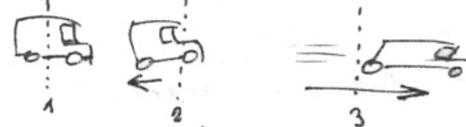
Еда:



Езда:

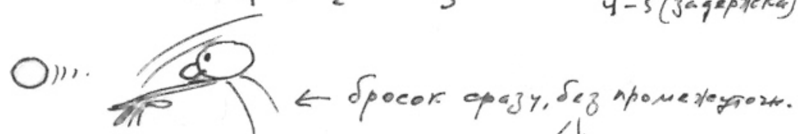


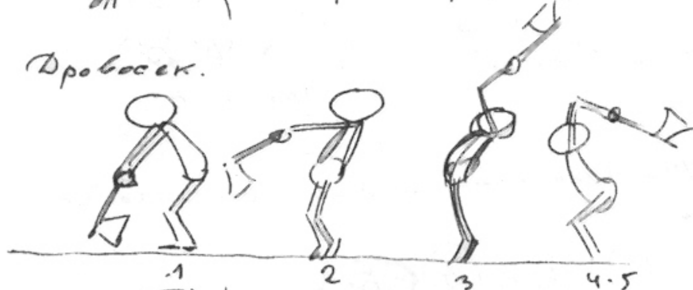
Но: перед рывком замах:



35. Бросок









Корпус идет впереди топора

Остаточное движение полена?

36. Аплодисменты



37 Поднятие тяжести.



Тяжелый камень – руки вытянуты

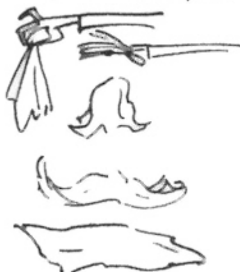
Как поднимает штангист при жиме?
при рывке?
при толчке?

АНАЛИЗИРУЙ!
ЗАПОМИНАЙ!

Лист, падающий в воду (вспомни „Бемби")



Падающий платок



Парашют:



Беседы с Ф.С. Хитруком • фрагмент первый

О выборе компоновок и красоте движения

– Вы пишете, что застряли в написании книги на моменте, когда нужно было объяснить принцип, по которому аниматор выбирает компоновки. Хотелось бы понять, в чем именно загвоздка.

– Понимаете, в чем дело. Несложно придумать схему, но когда дело доходит до практики, оказывается, что все гораздо сложнее. Я привожу пример с лыжником. На мой взгляд, неудачный пример, но другого пока подобрать не могу. В теории все просто. Как делается мультипликация? «Дети, мультипликация делается так: вот я рисую человека с поднятой рукой, затем – человека с опущенной рукой. Я делаю эти два рисунка, а то, что в промежутке, дорисовывает фазовщик». – «Ах, так вот как просто! А мы-то думали!» Но комплекс действий и поведений не ограничивается поднятой и опущенной рукой. Там все гораздо сложнее, и действия не носят такой однозначный характер. Я поднял руку, чтобы дать кому-то пощечину. Я поднял руку, чтобы остановить чертов автомобиль. Я поднял руку, чтобы достать сверху какую-то вещь. Я поднимаю руку в разных целях, и в разных целях это поднятие руки имеет разный характер. И это только одно действие – поднятие руки. А что же вам сказать, если я в это время еще и хожу. «Он шел за моей спиной крадущейся походкой. Когда он приблизился, он замахнулся и...» Вот я вам рассказал маленькую повесть. Я иду. Мне нужно изобразить себя, как я иду беззаботной походкой, шлендрая, так сказать, ногами. Может, у меня тросточка в руке. Значит, я это должен нарисовать – где будет крайнее положение моей руки, когда мне нужно будет поставить трость и перенести на нее центр тяжести. А где крайние положения того следящего за мной, когда он поднимает ногу, переносит тяжесть? Есть простые положения: поднял руку, опустил – все нормально. Но этим не ограничивается. Действия складываются в цепь. Поднял руку, опустил – лишь два звена цепи. Так что все это сложно.

– А каждое звено в отдельности нельзя отмечать?

– Каждое звено в отдельности – это и есть фаза движения.

– Вы имеете в виду, что разные части тела должны двигаться одновременно?

– Конечно.

– Каждая по своей траектории?

– Здесь мы опять возвращаемся к вопросу о том, можно ли поверить алгеброй гармонию.

* * *

– В шестнадцатой главе Вы приводите цитату из «Анимационной книги» Лейборна, в которой он говорит о том, что такое движение, о его значении на разных уровнях. И заканчивается его изречение красивой фразой: «Движение есть начало и конец всего сущего».

– Но это вовсе не красивая фраза – это констатация факта. Не знаю, Энгельс это написал или Гегель, что движение есть способ существования материи. Этим все сказано. Материя не существует без движения, так что движение есть начало и конец всего сущего. Это просто элементарная констатация факта. Может ли что-нибудь существовать без движения? Нет, не может. Потому что статика, неподвижность – это понятие относительное. Я вижу стоящий передо мной неподвижно ваш съемочный аппарат. Относительно неподвижны и вы, и я, хотя я больше вас двигаюсь. Я могу сидеть неподвижно, как камень на обочине дороги. Но он движется! Он движется вместе с Землей, которая сама движется вокруг Солнца. А Солнечная система находится в постоянном движении в галактике и т.д. Движение – это понятие абсолютное, а статика и неподвижность – относительное. Я думаю, что это ясно.

– В той же главе есть еще такой фрагмент: «Когда замедленно показывают садящуюся на воду птицу, или бегущую девушку, или просто складки ее одежды, вам кажется, будто вы слушаете стихи. Один шаг тигра, если проследить кадр за кадром, как плавно он выносит лапу, сперва сжимая ее вовнутрь, затем вытягивая в сложной восьмерке, как мягко ставит ее – это уже целая поэма».

– Видите ли, в чем дело. Я говорил не о поэзии как о жанре литературы, а о поэтике как насыщенности красотой движения. Поэтика восхода или захода солнца. Поэтика движения. Для нас, профессионалов, для которых движение есть наша специальность, оно приобретает особую ценность, так же как для художника имеет ценность, скажем… Я очень хорошо помню, как еще в тридцатые годы, когда я работал на студии, мы часто ходили с художником Радаковым, – был такой знаменитый

художник. Мы идем, он вдруг останавливается и вдруг: «Черт возьми! Вот это действительно!» Он увидел в этом пейзаже или в интерьере нечто такое, что может служить для изображения. Еще пример в «Чеховской чайке». Тригорин, кажется… Я их путаю: Треплев и Тригорин. Этот знаменитый писатель, у которого все получается. Он вдруг останавливается и что-то записывает. Его спрашивают: «Что ты записываешь?» – «Да так, сюжет для небольшого рассказа». Он видит в многообразии жизни, которая нас окружает, которая сама по себе наполнена огромной массой содержания, массой деталей и мелочей, которые в совокупности своей и составляют понятие жизни, он умеет видеть в этом нечто такое, что, в общем, для взрослого человека не представляет ни эстетической, ни душевной ценности. Так для нас само по себе движение красиво, потому что оно рационально.

Я приводил пример с футболистом, который упал. Кроме смеха это ни у кого не вызовет никакой реакции. А аниматор будет следить, как он красиво падает, как он выносит руку, чтоб защитить себя от травмы, как подгибается его нога. Для меня поэтика движения и красота движения заключается в самом движении, в самом факте движущейся материи. Вы сами замечали, что когда одно и то же движение (скажем, прохожий или бегущий человек) снято обычной и ускоренной, рапидной съемкой – это совсем другое дело. Я вижу, что движение, оказывается, состоит из массы взаимосвязанных действий, которые так рационально и красиво образуют целостное действие.

Поэтика движения. Для меня красиво все, что движется. Потому что это предмет моего существования, мой хлеб.

Кроме того, только музыкант может оценить по-настоящему какие-нибудь звуки природы, найти и выбрать из них нечто такое, что образует объект художественного творчества. Так и мы, наверное.

– Эту красоту каждого действия может увидеть только аниматор, но зритель потом не замечает, или же, напротив, задача аниматора состоит в том, чтобы показать зрителю красоту этого простого движения?

– Нет, вероятно, простой наблюдатель, он и остается просто наблюдателем и в кинотеатре или перед телевизором. Но переработанное в моем воображении движение, действительно, может открыть для него особую красоту. Не обязательно в балете или в фигурном катании. Но, скажем, красоту полета птиц. Хотя у меня есть натурные съемки птиц – это прекрасно, как они летают, особенно когда в замедленном или даже

в покадровом изображении. Ночные полеты летучих мышей. Я думаю, что и для обычного наблюдателя это необычайно красивое явление. Я приводил в пример шаг тигра. У меня есть пленка, где засняты тигр и белый медведь – у них это особенно развито. Какая сложная амплитуда совершается тигром, когда он выносит ногу, сжимает лапу, потом ставит ее. Причем ему это нужно для очень прозаической вещи – чтоб шагнуть неслышно, чтоб его не заметили. Шагнуть так, чтоб не хрустнула веточка под его ногой, потому что он подкрадывается. Так что для него, для тигра, это просто прозаическое поведение, а для меня – это поэма.

В чем заложено понятие красоты? Я придерживаюсь точки зрения, которую высказал, по-моему, Чернышевский: «Красота в рациональности». Если чуть отвлечься – как, скажем, мы определяем красивое женское тело, красивую грудь, бедра? Это рационально. Извините за прозаизм, красивая женщина – та женщина, которая может производить здоровое потомство. Недаром, когда нашли в раскопках каменные изображения возрастом сорок тысяч лет, были обнаружены, среди прочего, женские скульптуры, которые есть во всех учебниках по истории искусства. Вот такие груди у нее! Вот такие бедра! Это ужас какой-то. Это считалось верхом красоты, потому что это было рационально – эта женщина будет рожать красивых детей. Или мы говорим, например, «красивая лошадь». Действительно, красота лошади может быть сравнена с красотой женщины (для меня, во всяком случае), пусть на меня не обижаются ни женщины, ни лошади. Так вот, красивая лошадь – та, у которой все рационально устроено для красивого бега, для быстрого бега. Быстрый бег нужен в охоте, в войне. Цель очень прозаическая, но она порождает процесс огромной эстетической силы. Для меня, например, зрелище – паровоз. Я с детства любил рисовать паровозы. Сейчас их нигде не увидишь, кроме как в кино. Уже в жизни нет паровозов. Для меня это необычайно красиво. Какая мощная сила заключена в этой системе рычагов, в этом корпусе! Для меня это также красиво, как и лошадь. Он тоже рациональный, он мощный, он быстрый. Возможно, есть и другие обозначения красоты. Я придерживаюсь такой точки зрения.

– Но, например, в балете, когда они танцуют, у них же нет никакой рациональной цели?

– Да... Это и есть общая эстетика. Но я, кроме балета, могу увидеть красоту еще и в том, как ходит утка. Мне очень нравится, как она ходит, переваливаясь с боку на бок. Я вижу в этом свою поэтику. Я воспринимаю

это как тоже своего рода балет. Есть вещи красивые, потому что они показывают гибкость человеческого тела. Кроме того, балет – это искусство драматическое. Не забывайте, когда Жизель сходит с ума и танцует танец с мечом, в это время она испытывает трагические чувства. Я, зритель, чувствую вместе с ней и любуюсь одновременно тем, как она, балерина, изображает это горе. Потому что я, как и простой зритель, не лишен восприятия красивого на сцене, если я вообще к этому как-то подготовлен. Я не знаю, воспринял ли бы это, скажем, какой-нибудь зулус позапрошлого века. У них свои танцы. Я не знаю, как бы он среагировал на танец Жизель. Думаю, что не так, как я, по-другому. У него свои танцы, своя мимика, свои, я бы сказал, коэффициенты эстетической ценности. Немножко я закрутил фразу такую, но это так и есть. Своя система ценностей. Конечно, «Мона Лиза» – символ красоты и загадочности. Но для определенных людей. Есть люди, которые ее не так ценят, считают, что, наоборот, очень хитрая, лукавая улыбка у этой женщины. Но это произведение искусства, это изображено человеком. Значит, есть красота таланта, которая тоже может восхищать.

Нас восхищает музыка, скажем, «Пятой симфонии» Бетховена. Не только созвучием партий, но и той мощной силой звуковых ассоциаций, которые вызывает эта музыка в моей душе. Когда я слушаю марш Шопена, даже если я в первый раз его слушаю, я испытываю горечь утраты от чьей-то смерти или предчувствие своего собственного конца. У меня возникает совершенно конкретное чувство скорби. Так что, помимо всего прочего, существуют еще какие-то стандартные понятия – в темпе музыки, в ее звучании – которые будут вызывать в моей душе те или иные эмоции.

– То есть получается, что красота движения помимо рациональности может быть в чем-то другом?

– Нет, я думаю, что и здесь можно найти ключ к, как вы говорите, рациональности. Красота прыжка в балете, красота движения вообще, красота танца говорит о здоровом теле, о способностях тела, о его гибкости. И, кроме того, ведь танец – это врожденное качество не только человека: танцуют звери, танцуют и птицы. Они-то вряд ли читали что-нибудь про красоту или имеют какое-то понятие об эстетике. Они танцуют, чтобы выразить свои чувства. Это переходит и на человека. Но, естественно, система художественных проявлений, творческих проявлений в человеке гораздо сложнее, чем в рыбе, или в птице, или в зверях, или в змеях. Но и змеи танцуют! Хорошо, что человек умеет танцевать. Танцуя,

он сублимирует себя, он как бы выпускает из себя тот избыток чувств, которым переполнена его душа. Нет, я думаю, что и здесь есть рациональность. Рациональность ведь бывает не только физиологическая, рациональность бывает и душевная. Отчего мы плачем? Оттого, что внутри происходит какой-то душевный процесс, который воздействует на внутреннюю секрецию. Плач, помимо того что есть знак выражения определенных чувств, еще определенное, как бы сказать, выпускание, сублимация, высвобождение каких-то внутренних физиологических функций.

Между физиологическим и эстетическим, интеллектуальным и инстинктивным всегда существует тесная связь. Боюсь истратить время и пленку, но приведу пример. Я читал книжку Конрада Лоренца – есть такой этолог, собственно говоря, создатель этологии. Этология – наука о поведении животных. В этой книге он приводит примеры, доказывающие, что некоторые ритуальные действия человека можно найти и у животных. Вот собака, скажем, виляет хвостом – улыбается, как человек. Мы скажем, что тут она похожа на человека. Да неправда это! Все наоборот. Это мы ведем себя иногда как животные. Вот он наблюдал за галками. Стая галок. Когда они начинают между собой ссориться, они вдруг берут и наклоняют головы, подставляют свое темечко. Мы выражаем так свое почтение другому человеку. Мы, действительно, тоже кланяемся, желая показать тем самым, что уважаем этого человека. В этом мы просто унаследовали звериный инстинкт. Оказывается, когда наклоняешь голову, подставляешь темечко, у твоего соперника или противника инстинктивно ликвидируется агрессивное чувство. Волк, когда их драки доходят до трагического накала, до смертельного исхода, вдруг, ни с того ни с сего, берут и подставляют бок: «На, жри меня!» И тот, второй, не может ничего сделать, у него сжимается челюсть – это инстинкты. Так что многое из инстинктов перешло в обиход человеческих взаимоотношений и в ритуальные действия. А танец, я считаю, идет от ритуальных действий.

• • •

– Однажды, во время разговора о Ричарде Уильямсе, Вы заметили, что он гениальный аниматор и не очень сильный режиссер. Какая разница между работой аниматора и режиссера?

– Да очень простая. Такая же, как в театре между актером и режиссером. Актер решает фрагмент – свою роль. В данном случае большой разницы между актером в театре или в кино и актером в анимационном фильме нет. Я играю свою роль. Правда, есть разница в том, что в мультфильме я играю не одну роль, а все, что находится в сцене. Если, скажем, я подхожу к столу и наливаю стакан воды из графина, я играю и за человека, который подходит, и за графин, и за воду, которая переливается. Это не так просто, между прочим – изобразить переливающуюся воду! Я играю за складки одежды. Играю в рамках и в пределах той драматургической задачи, которая мне поставлена.

А режиссер должен организовать все это. Недаром же в английском языке режиссер переводится как director – директор, который все директирует, управляет всем ансамблем. Он создает из отдельных частей некую цельность. Даже, скорее, наоборот – сначала раскладывает цельность на части, чтобы затем эти части вновь собрать воедино. Скажем, сказка «Красная шапочка». Обычный читатель воспринимает ее как цельный блок, а режиссер разымает ее на отдельные составляющие. Вот персонажи, вот роли, ты будешь играть Красную шапочку, ты – Волка, ты – Бабушку. Твоя линия такова, твоя – такая. Они будут вот так перекрещиваться, вот так совмещаться. Так будет развиваться действие. Вот что такое режиссер. Он и аналитик, и «синтезатор» некого законченного драматического действия.

– Я имел в виду не совсем это. Вы в книге много говорите именно о профессии аниматора, а очень было бы интересно разобрать какие-то основные моменты из режиссерской профессии. Наверно, это нужно как отдельную тему выделить?

– Об этом я потом расскажу, хотя частично уже сказал. Во-первых, режиссер выстраивает режиссерский сценарий, он разбивает цельное повествование на отдельные картины, на отдельные сцены, на мизансцены. Он дает свою ритмическую концепцию того, как завязывается действие. Допустим, я буду делать «Преступление и наказание». Я должен разработать протекание ритма в сценах, когда Раскольников приходит к этой старухе, как будет подготовлен этот удар, когда он убьет старуху топором, и что произойдет перед этим. Я должен подготовить зрителя к ожиданию этой страшной сцены. А потом будет череда сцен о том, как он скрывает свое преступление и как постепенно это преступление раскрывается, какие страдания он переносит. Я должен все расчленить, разметровать, выстроить ритмическую кардиограмму. Именно кардиограмму – как будет биться пульс этого действия в завязке, в кульминации и в развязке. Все это – функции режиссера. Но то же самое можно сказать и о театральном,

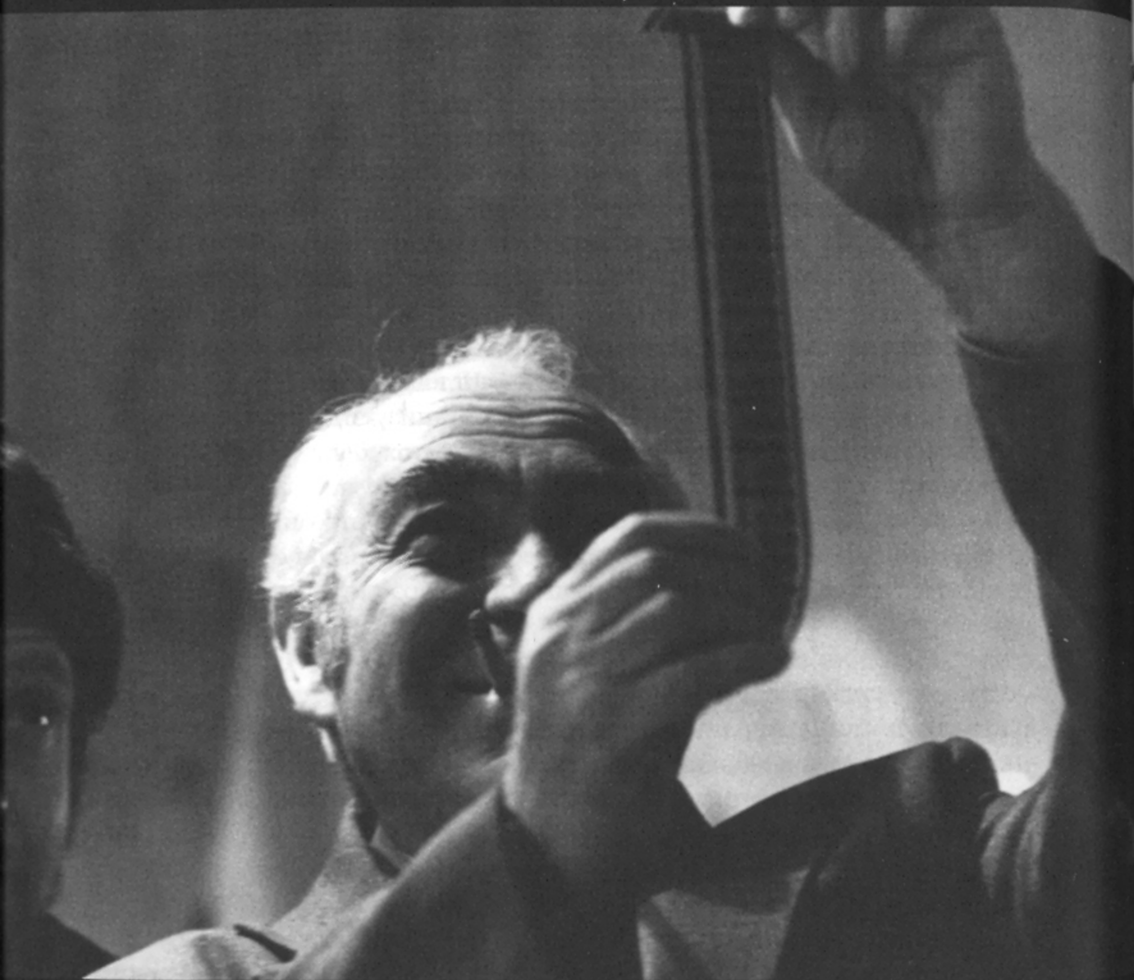
и о кинорежиссере – я большой разницы не вижу. Разве что в анимации все более компактно, и, главное, здесь я оперирую материалом, я разыгрываю не только персонажей, я разыгрываю материал.

Вот, скажем, «Синяя птица». Я сейчас пишу и ломаю себе голову над одной фразой – в чем разница между театральным актером и актером анимационного кино. Привожу в пример «Синюю птицу». Есть мальчик и девочка, есть молоко, хлеб, собака и еще какие-то персонажи. Я не был на спектакле по «Синей птице», но очень легко могу представить, как эту пьесу могут поставить. Загримируют и переоденут человека во что-то белое, и он будет плавными движениями перемещаться по сцене. Это будет изображать молоко. А другого мы загримируем под собаку, оденем маску такую, и он будет «гаф-гаф» – двигаться, под собаку работать. Хлеб, я не знаю, как там он будет. Наверно, будет пузатый ходить, раскачиваться. Будет играть хлеб. А в анимации мне этого не нужно делать. Наоборот, я изображу хлеб, который будет действовать и жестикулировать, как человек. Я изображу молоко, которое играет человека. Это трудно себе представить, но это так. Если вдуматься, я играю молоко, похожее на человека, в то время как в театре человек играет человека, похожего на молоко. Можно с ума сойти! Но я попытаюсь как-нибудь это расширить для своей книги.

Мне очень трудно представить музыку. Вы можете себе представить абстрактную музыку? А у изобразительного искусства абстрактное изображение очень даже в ходу. Есть абстрактная живопись, есть абстрактная анимация, тот же Мак-Ларен – изобретатель разных видов и техник анимации. Он сделал несколько полностью абстрактных фильмов. Один из них называется «Горизонтали». В нем речь идет о линиях, которые как бы в танце то расходятся, то сходятся в определенном ритме, и вместе с мелодией образуют некое хореографическое действие, которое действует на меня физиологически. Там ничего не происходит, но я чувствую некоторое спокойствие, баланс, когда движения последовательны и ровны, или, наоборот, неуравновешенность и беспокойство, когда он иначе играет линиями. Есть фильм, который называется «Вертикали». Он воздействует на какие-то скрытые для меня органы моей внутренней секреции, приводит в движение механизмы моей реакции. Есть масса очень талантливых абстрактных фильмов. Есть фильм, который называется «Танец линий» – под музыку Прокофьева прыгают и танцуют отдельные точки и линии. Необычайно красиво! Так не может станцевать ни один человек.

В игровом кино или в театре объект и субъект игры едины. Объект – Раскольников, которого я играю, и субъект – актер, который его играет. И тот и другой принадлежат к одному виду материи, к одной части живого мира, т.е. и там, и там – человек. Человек играет человека. В мультипликации же я играю чайник, в котором изображаю человека через его мысли и поступки. Тут есть принципиальная разница. Конечно, я могу сыграть фильм полностью с человеческими персонажами. Такие фильмы есть, и их очень много. Но непосредственный показ человека – самое неинтересное в анимации. Самый неинтересный и, главное, неорганичный персонаж в гениальном фильме Диснея «Белоснежка и семь гномов» – это принц, который снят один к одному методом эклера. Совершенно неинтересно. И поэтому ему как-то мало веришь. А самые убедительные – это гномики, которые играют каждый свой характер.

Вот это режиссерская работа. Режиссер организует драму. Но подробнее мы поговорим об этом в другой раз.



часть 3

УРОКИ РЕЖИССУРЫ

20

Мои первые фильмы

Со своего балкона я вижу четыре высотных дома, стоящих подряд на той стороне улицы. Каждый из них имеет свое имя. Первый называется «История одного преступления», за ним следуют «Топтыжка», «Каникулы Бонифация», «Фильм, фильм, фильм». Имена я давал им сам по мере окончания очередного фильма. Дело в том, что это происходило одновременно – пока мы делали десятиминутную картину, напротив нас успевали возвести целое здание…

Глядя на эти дома, я вспоминаю биографии своих фильмов.

История одного преступления

К концу 50-х годов я стал всерьез готовиться к самостоятельной постановке фильма. Почувствовал себя созревшим. Режиссером я мог бы стать и раньше – в нашей студии почти все они вышли из мультипликаторов, так что мне это было как бы предначертано. Я даже засиделся: в сорок четыре года переходить в режиссуру уже несколько поздновато.

Почему я так долго тянул? Во-первых, мне нравилась профессия аниматора. К тому времени я начал по-настоящему вникать в ее глубинный смысл и многое открывать для себя, – особенно после того, как стал обучать этой профессии других. Обычно так оно и бывает. Есть даже шутка на сей счет: «Первый раз объяснил – не поняли, второй раз объяснил – опять не поняли, в третий раз объяснил – сам понял…»



Еще одна причина, по которой я до той поры не стремился в режиссуру: не было идеи, способной подвигнуть меня на столь кардинальный шаг. По моим тогдашним понятиям приниматься за постановку фильма можно было, только имея в замысле настоящую «бомбу» – нечто, могущее поразить зрителей. Подобный максимализм сидит, вероятно, в каждом начинающем художнике.

И вот такая идея пришла. Сюжет не нужно было придумывать – я буквально выстрадал его, попав однажды сам в положение моего будущего героя Василия Васильевича Мамина. В то время я работал дома, а проживали мы в комнатке на втором этаже, с окнами во двор. На этом дворе каждое утро две дворничихи затевали между собой перебранку, вполне достаточную, чтобы свести любого с ума. Вдобавок одна из них выставляла у себя на подоконнике радиолу и запускала на предельную громкость грампластинку с единственной песенкой, из которой я помню только фразу: «Что-то я тебя, корова, толком не пойму…» Никакие просьбы кричать потише или хотя бы сменить пластинку не действовали. Закон был на их стороне: с семи до двадцати трех часов шуметь не запрещалось.

Так родилась мысль сделать фильм о шумовом терроре. Я написал (вернее, нарисовал) сценарий и даже придумал ему название: «Ни сна, ни отдыха». Сценарий получился слабый, это я понял сам. Но тема саднила, как зубная боль. Тогда редакторы студии направили меня к опытнейшему драматургу Михаилу Давыдовичу Вольпину. Замысел заинтересовал его – оказалось, Михаил Давыдович тоже пострадал от шумовых атак. Прочитав мое сочинение, он заявил: «здесь не хватает убийства». Профессиональное чутье сразу подсказало ему нужный ход. Через неделю я получил совершенно новый сценарий под названием «История одного преступления» – именно такой, как я хотел. Сейчас, спустя сорок с лишним лет, я еще раз воздаю благодарную память Михаилу Вольпину, поистине сценаристу Божьей милостью.

Не скажу, что я без колебаний решился на переход в режиссуру. Многие мои товарищи, искренне желавшие мне добра, предупреждали: «Лучше быть первым в деревне, чем последним в городе». Среди аниматоров я действительно считался одним из первых, а что ждет меня на новом поприще? Но сценарий был утвержден, картина включена в план, и мне ничего не оставалось, как нырнуть в этот омут. Соблазн был все же велик.

Дело в том, что, помимо самой темы, меня в этой картине привлекали и чисто формальные идеи, которые я вынашивал еще в бытность свою аниматором, но по вполне понятным причинам не мог реализовать. К тому времени мы уже познакомились с чешской школой анимации, я уже посмотрел «Паразит» Владимира Ляхкого, «Телеграмму» и многое другое. Для нас это тоже было немаловажным – ведь не может искусство стоять на месте. Появлялись идеи самого разного порядка – бредовые и парадоксальные, вполне осуществимые и утопические, четко сформулированные и не очень конкретные, касающиеся скорее каких-то для меня крайне интересных и неизведанных возможностей мультипликации вообще как искусства, как формы изложения мысли. Но в большинстве своем они оставались нереализованными, так как не вписывались в задачу, которую ставил передо мной режиссер, и постепенно оседали в кладовых памяти, тускнели, забывались. Но были и такие, которые волновали меня постоянно. И вот вдруг, накопив все это, мне захотелось попробовать сделать что-нибудь самому. Теперь такая возможность представилась.

Работу над фильмом мы начали с разработки изобразительной концепции. В то время наша мультипликация по большей части строилась на сказке, мы же взялись делать фильм-фельетон. Фельетоны снимали и до нас, но они по исполнению не отличались от основной продукции, пользовались той же стилистикой. У меня сменилось несколько художников. Я и сам набрасывал типажи – мне представлялся город с нормальной перспективой улиц, в котором обитают «нормальные» для мультипликации герои. Уже был написан режиссерский сценарий, а я все не мог сдвинуться с места – просто не знал, как мне начать повествование, потому что чувствовал, что в мире, смоделированном мною с помощью хороших художников, не хватает чего-то весьма существенного.

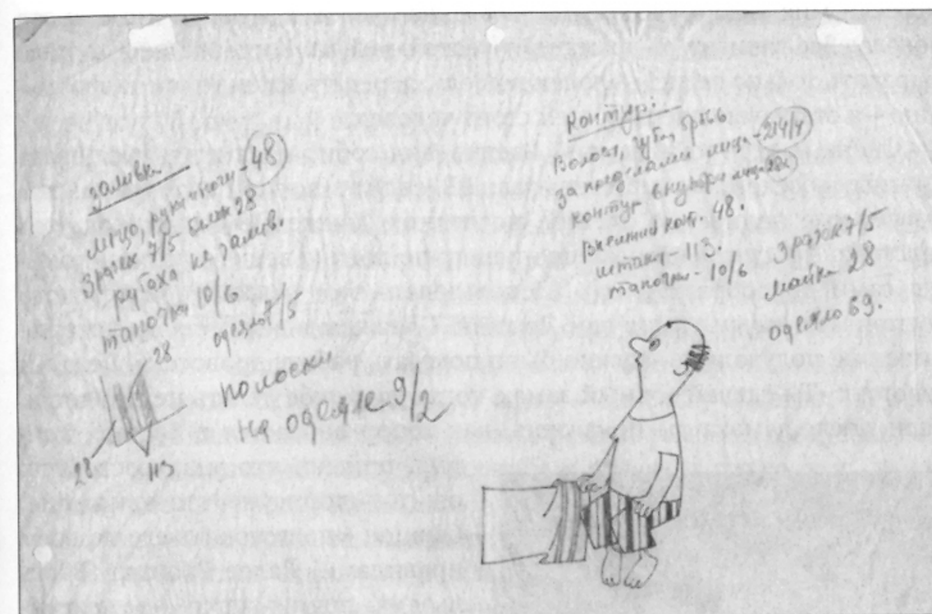
Потом пришел Сергей Алимов, еще студент ВГИКа. Он принес свой рисунок, выполненный в современном стиле, очень жестком и остром.

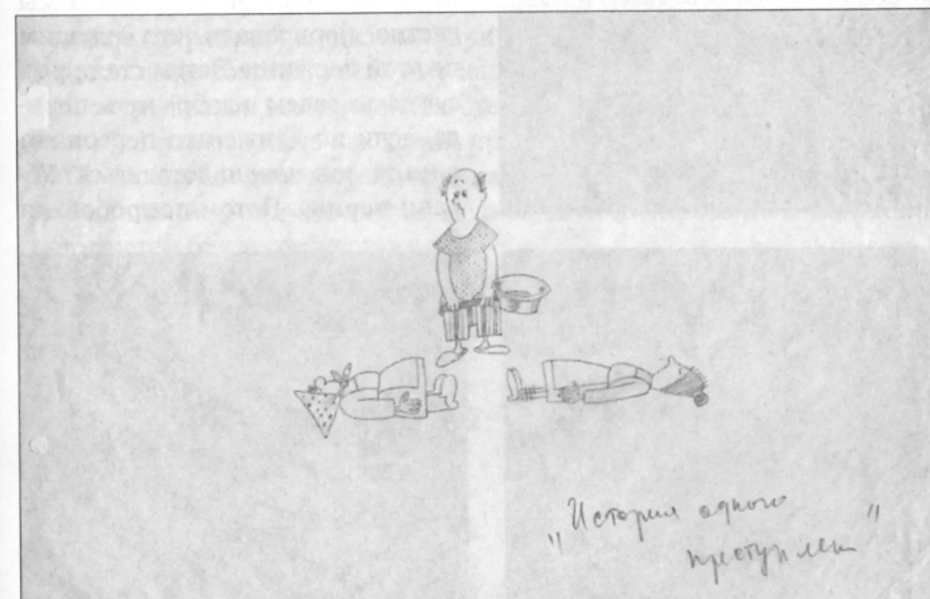
Сделал совершенно другую картину города, который выглядел как некий конгломерат. Здания будто висели в воздухе и смотрелись не просто архитектурной композицией, но получили образную, антропоморфную характеристику, они стали как бы маленькими мирами. Я понял: вот сейчас фильм приобретает ту отстраненность от бытовых деталей, ту остроту, которую я искал. Это меня сдвинуло с мертвой точки. Вдруг оказалось, что мой режиссерский сценарий и был рассчитан именно на такую острую стилистику, в которую сразу вписался.

Это решение подсказало еще одну формальную идею – хотелось испробовать эффект полиэкранного действия, при котором в кадре могло бы происходить одновременно несколько событий. Например, наш герой укладывается спать и в этот момент на него со всех сторон обрушивается лавина шумов: у соседей слева начнется буйное пиршество, справа разразится семейный скандал, а наверху загремит квадрофоническая музыка. Чтобы показать всех вместе, мы решили разделить экран на части и разыграть в них эти сцены параллельно.

Еще один формальный прием – предельный лаконизм изображения, чтобы в кадре присутствовало только то, без чего нельзя обойтись. Я часто задумывался над таким фактом. Допустим, мне надо изобразить, как человек входит в дверь и садится на стул. В игровом кино эту сцену можно решить одним планом: открывается дверь, человек входит, оборачивается, закрывает дверь и т.д. Фиксируется вся цепь действий, которые должны происходить в реальности. Вырезать какое-то звено из общей цели событий невозможно. Единственным средством концентрации действия является монтаж. Но в рисованном кино реальность выступает уже в эстетически обработанном виде. Камера здесь фиксирует не реальность, а ее эстетический отпечаток – рисунок. Это развязывает руки художнику, дает больше возможностей для пластической трансформации. Мультипликатору уже вовсе не обязательно воспроизводить всю последовательность действия, ту же сцену он может изобразить более лаконичными средствами – без привычных связок и сцеплений.

Представим себе абсолютно чистый белый экран, никакой двери нет, она пока попросту не нужна. Показать ее можно только в тот момент, когда она должна открываться. Это сразу сфокусирует на ней внимание зрителя. Появился человек – дверь исчезла, она выполнила свою информативную функцию и не должна мешать дальнейшему развитию действия.

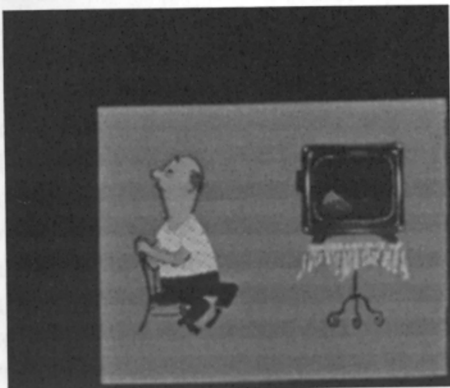




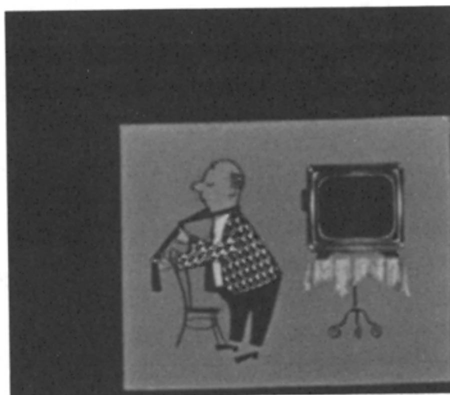
Фрагменты мультипликата к фильму «История одного преступления»

Но если мне важно рассказать, как вошел человек в дверь, тогда я это покажу. Все зависит от драматургической задачи. Когда же необходимо выразить только тезис «человек вошел», передать именно эту информацию – я открываю дверь: за ней стоит человек.

Сцена, в которой Василий Васильевич собирается идти увещевать шумных соседей, была решена так: В.В. сидит в ночной пижаме, а вскакивает уже полностью одетый, последним движением затягивая узел галстука. Процесс одевания пропущен: по логике вещей зрители должны сами довообразить его. (Использовать этот эффект зрительского восприятия научил меня еще Дежкин. Однажды я делал сцену, которая никак не получалась – нужно было показать работу дровосека. Дежкин говорил: «Ты сделай точный замах, тогда удар тебе делать не придется. Если после замаха ты покажешь, как топор вонзается в бревно, зритель поймет, что удар состоялся, он сам «дорисует» это движение. Главное – подготовить его по всем правилам».) Далее Василий Васильевич поднимается по лестнице на верхний этаж. Сначала мы честно нарисовали его идущим по этой лестнице. Затем стали рассуждать: зачем изображать перила, если по движению персонажа о них и так можно догадаться? Убрали перила. Потом попробовали





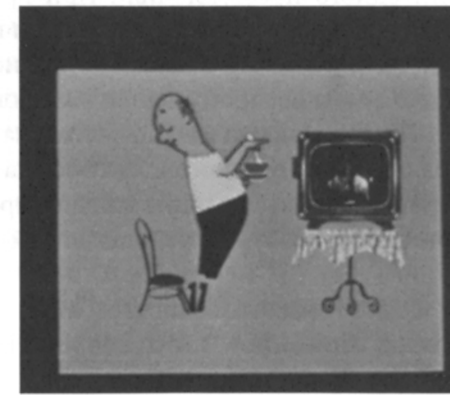


устранить ступени, а с ними и всю лестницу. Получилось даже интереснее: В.В. вполне убедительно прошагал несколько этажей по пустому пространству. Мы обнаружили, что скупость средств может придать игре дополнительный эффект.

Впрочем, то было не наше открытие. Как раз в это время в Москве гастролировал знаменитый мим Марсель Марсо – у него мы подглядели походку человека по воображаемой лестнице. Потом, побывав в Чехословакии, я увидел в одном из ателье пражской мультстудии плакат: «Минимум средств – максимум выразительности». Такой девиз мы вывесили и у себя в группе. Сейчас все это кажется трюизмом, давно известными истинами, но тогда многое было для нас в новинку. Мы по-детски радовались, когда адски трудоемкую сцену – массовку в метро, где толпа пассажиров садится в вагоны, – удалось решить самым лаконичным способом: неподвижную толпу приклеили к поезду и тот, уезжая, как бы слизнул ее с перрона. Радовались тому, что нашли неожиданно простое решение, и оно оказалось наиболее остроумным.

На мой взгляд, остроумие (как и природа юмора вообще) – это *неожиданно краткий способ постижения истины и неожиданно простое ее доказательство*. По существующей легенде, Архимед дико хохотал, когда, совершив великое открытие, с криками «Эврика!» выскочил из ванны. Уверен, что Ньютон тоже хохотал, когда ему на голову упало яблоко, и в результате был открыт закон всемирного тяготения. Можно еще вспомнить гордиев узел и колумбово яйцо как яркий пример остроумия.

В «Истории одного преступления» мы искали детали, более лапидарное движение – то, что сейчас называют лимитированной анимацией, которая тем более требует таких непроизвольных деталей: Василий Васильевич подходит к телевизору и садится с чашечкой чая. Но прежде чем сесть, он на мгновение оглядывается на стул, на который должен сесть. Это сделано не в стиле классической анимации, без свойственного ей множества подробностей, которые в данном случае просто отсекаются – все выполнено более общими мазками. Но вот эта деталь







очень важна. Она окрасила сцену. Ведь в кадре ничего не было, он был пустой. А эта деталь дополняет пустое пространство, все ставит на место. Остальное зритель додумывает. Мы не изменяли этому принципу. Я все время следил за наполнением сцены актерскими деталями.

Есть в «Истории» такой эпизод – Василий Васильевич идет по городу. Мы искали здесь свои детали, свою игру – как сделать так, чтобы очень лаконично показать идущую толпу. В данном случае мы отталкивались от ошибки: где-то неправильно «сыграли», отчего вдруг получилось ощущение движения множества ног. Вот этим «приемом» мы и воспользовались: дали единой нерасчлененной массой толпу, у которой мелькают ноги. Не идут, а именно мелькают. На экране получилось, будто толпа идет.

Еще один прием из разряда формальных идей использован в «Истории одного преступления». При крайней условности изобразительного ряда (что прекрасно почувствовал и выполнил Сергей Алимов), вся звуковая часть передана абсолютно реалистично. Сам сюжет посвящен шумам, поэтому мы воспроизводили их с документальной достоверностью.

Прием заключался в том, что шкала громкости этих шумов шла по нисходящей – от оглушительного залпа (игра в домино) до едва слышимого биения сердца, а реакция нашего героя, наоборот, возрастала: в финале он готов взорваться от звука падающей капли воды. Что и происходит.

Работа над этим фильмом явилась для нас открытием неизведанных сторон анимации, но одновременно и испытанием самих себя: ведь все мы были тогда дебютантами. Художник-постановщик и оператор

еще продолжали учебу во ВГИКе (эта картина была их дипломной работой), аниматоры лишь недавно окончили студийные курсы, сам я тоже оказался в совершенно новой для себя роли. В этом заключалась трудность, но были и свои преимущества: многого мы сумели достигнуть именно благодаря тому, что не знали, что это против правил или вообще невозможно.

Те, кто работал тогда со мной или навещал нас (как, например, Юрий Норштейн), позднее говорили об удивительной творческой атмосфере, царившей в нашей группе. Наверно, так оно и было, только я этого не замечал. Для меня весь этот период был сплошным страданием уже с первых дней, когда мы всей группой мучительно искали типаж главного героя. Почти каждая сцена вызывала во мне желание поправить или вовсе переделать ее. Я чувствовал себя – и был на самом деле – занудой, истязавшим всех своими придирками и сомнениями. Думаю, никто из нас не знал, что получится из нашей картины, хотя с самого начала все мы были настроены на то, чтобы сделать «бомбу». Не меньше! Отсюда и возникала такая нервозность, придирчивость к каждому кадру. Вот выдержки из «Зеленой тетради» – дневника, который я начал вести в то время:

> *«1.авг.62. Я устал, как никогда не уставал. 10 месяцев беспрерывного физического и морального напряжения; к усталости примешивается чувство досады – ведь наполовину это напряжение потрачено впустую. Я не могу видеть свои старые записи, бесчисленные варианты – сколько загубленных трудов! Я не очень верю, что картина получится. Скорее бы все это кончилось!»*

Драматично сложилась и сдача фильма художественному совету. Обычно эта процедура проходила в большом зале в присутствии всех студийцев. Но в этот раз дирекция решила из осторожности посмотреть картину узким составом – все-таки не детская сказочка, а сатирический фельетон. Жанр рискованный и мало знакомый.

Просмотр прошел в полном молчании – ни одного смешка, ни одной реплики. Бывали у меня в жизни разочарования, но такое случилось в первый раз. Причем не только со мной: вся группа была совершенно подавлена. Помню, выходя из зала, один из аниматоров попросил у меня разрешения переснять одну сцену, и я сказал: «Леша, переснимать нужно весь фильм!..»





Фрагменты мультипликата к фильму «История одного преступления»

Потом картину показали всей студии. Зал был набит до отказа: ждали сенсации. Ажиотаж спровоцировала сама дирекция, запретив провести сразу открытый просмотр. И произошло неожиданное. Уже в начале фильма стали раздаваться аплодисменты, что бывало очень редко. В некоторых местах – там, где мы совсем не ждали – возникали взрывы смеха, которые уже не смолкали до самого конца. В общем, успех был полный. В тот день я записал в дневнике:

«4 Ноября 1962 г. Фильм закончен. Был худсовет. Накануне мы смотрели его и были на грани отчаяния, настолько плохим он нам показался – не смешно, звук отвратительный, цвет грязный… На следующий день все было по-иному. Публика (студийная) приняла очень хорошо, на худсовете хвалили так, что было неловко. Теперь и нам самим начал нравиться наш фильм, мы даже смеемся в некоторых местах... Все это очень странно. Почему же он так не понравился нам раньше? Были ли мы тогда больше художники, чем сейчас, более требовательны? Или просто не умели отличить хорошее от плохого? Как бы то ни было, фильм закончен с наилучшим исходом, а у меня разболелась нога, она одна отравляет мне удовольствие. Вот и все результаты».

Дальше последовала череда прямо-таки триумфальных общественных показов. Фильм вызвал громкий резонанс у публики и в прессе, мы чувствовали себя настоящими именинниками.

Конрад Лоренц, создатель науки об этологии, в своей книге «Кольцо царя Соломона» рассказывает, что когда кошка попадает в новое место, она прежде всего обходит границы своего владения. С одной стороны, чтобы знать, откуда может грозить опасность, с другой – чтобы утвердиться в незнакомом ареале, увидеть, чем она сама может здесь поживиться. Это естественный инстинкт. Мне кажется, наш первый фильм «История одного преступления» был такой же разведкой, зондированием очень широкой территории, на которую я впервые попал, став режиссером.

Этот поиск не окончился с первым фильмом. Ведь каждая новая картина приоткрывает еще одну дверь в неведомое помещение, а за ней таятся новые, неизведанные комнаты. После шумного успеха фильма нам предлагали продолжить историю с этим героем, придумать для него новые злоключения (например, женить его). Но для нас тема была исчерпана, интересно было открывать новые двери.

Топтыжка. 1963–1964

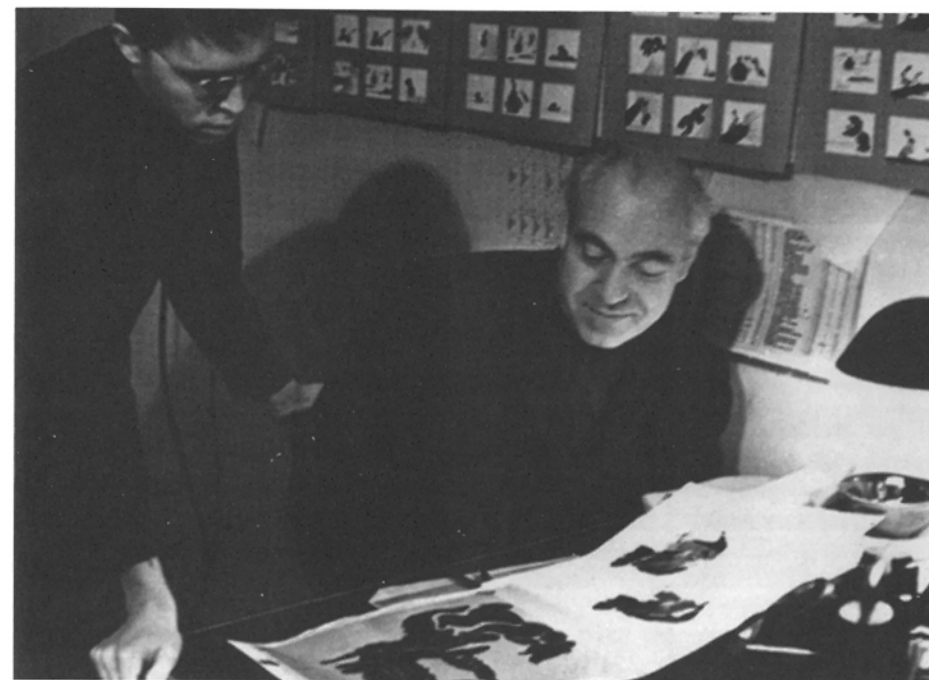
Еще не остынув от прежнего фильма, я уже готовился к следующей постановке – по очень интересному сценарию Владимира Голованова «Смерть пассажира». Стилистически это как бы продолжало линию «Истории преступления», но по содержанию было ближе к театру абсурда, что уже само по себе должно было насторожить руководство. Так и случилось: на худсовете сценарий зарубили. По заведенным иезуитским правилам, сделано это было не руками чиновников, а от лица почтенных мэтров – в данном случае Сергея Юткевича и Бориса Ефимова, которые посоветовали мне «в моих же интересах» отказаться от этой затеи. И я отказался, чего до сих пор не могу себе простить. Сценарий мне очень нравился, я уже почти видел его на экране. Это не единственный случай малодушия в моей биографии.

Пришлось подыскивать новый сюжет. У меня среди прочих задумок имелся собственный сценарий, который я предназначал для своих студентов – просто как упражнение с зоологическими персонажами. Неприхотливая история с медвежонком и зайчонком, я уже успел забыть о ней. А когда перечитал заново, что-то привиделось мне заманчивое, и я решил использовать сюжет для своей второй картины.



На этот раз идея уже изначально шла от формы. Мне захотелось сделать сказку, взяв в основу рисунки замечательного художника Евгения Чарушина. Для этого нужно было искать совершенно новую технологию, отказаться от жесткого контурного рисунка, на котором держалось у нас производство рисованных фильмов.

Мы понимали, что взялись за очень трудную задачу. Рисунки Чарушина подобны китайской акварели, где каждый взмах кисти рожден мимолетным вдохновением. Один неверный мазок –

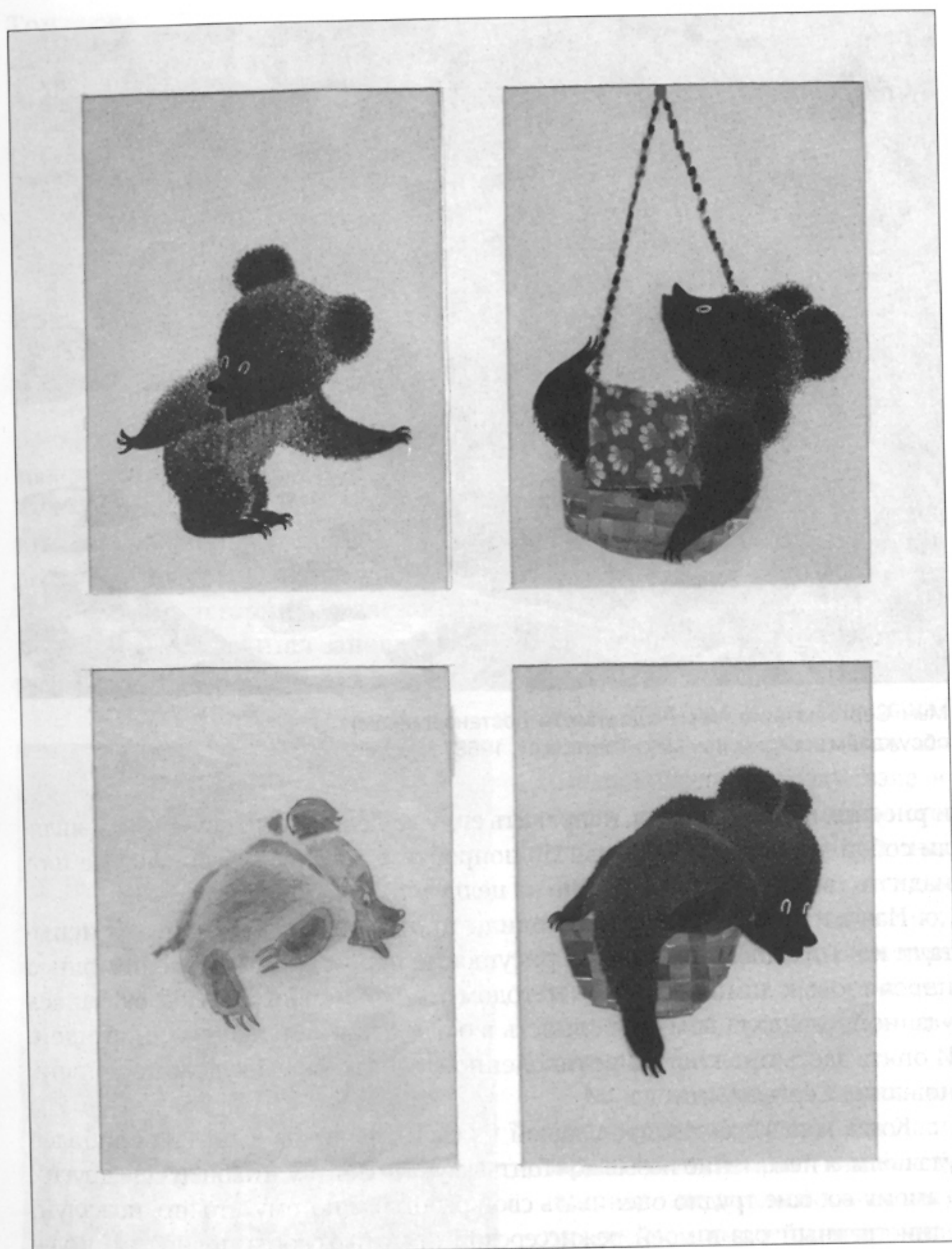


Мы с Сергеем Алимовым (художником-постановщиком) обсуждаем эскизы к фильму «Топтыжка», 1963 г.

и рисунок выбрасывается, исправить его уже нельзя. Зато оставшиеся являли собой маленькие шедевры. Но попробуйте сделать в мультфильме пятнадцать тысяч шедевров, да еще на целлулоиде!

Начали мы с того, что изготовили пробный ролик, в котором испытали новый способ нанесения рисунка не пером и тушью, а с помощью поролоновых тампончиков – методом т.н. «торцовки». Проба оказалась удачной, она дала нам уверенность в осуществимости задуманной идеи. И опять здесь проявилось великолепное чувство стиля художника-постановщика Сергея Алимова.

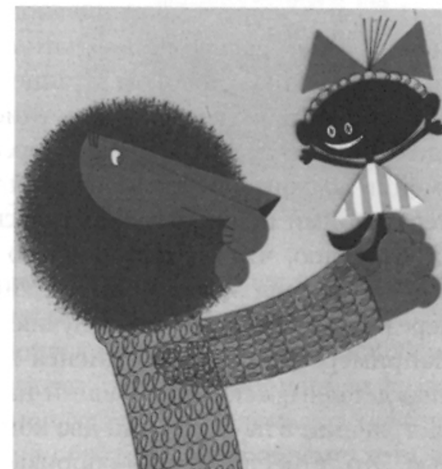
Когда мне задают вопрос, какой из своих фильмов я считаю наиболее удачным, я неизменно называю «Топтыжку». Не потому, что он лучше других (самому вообще трудно оценивать свои работы), а потому, что это, пожалуй, единственный раз в моей режиссерской практике, когда полностью получилось то, что было задумано. И даже сверх того: в фильме обнаружилась



Фрагменты мультипликата к фильму «Топтыжка»

мораль, о которой я, занятый техническими проблемами, совершенно не задумывался. А именно: дети сумели помирить своих враждующих родителей. Редкий случай: содержание складывалось спонтанно, в процессе поисков формы. Кажется, это единственный из моих фильмов, в котором я, когда смотрю его, не дергаюсь от желания что-то там поправить.

Каникулы Бонифация. 1965



Мы заканчивали «Топтыжку», я уже думал о дальнейшей работе, но ничего заразительного не находилось. Как-то, освобождая свой стол для следующей съемочной группы, я нашел в одном из ящиков, среди кучи пустых бутылок (непременного остатка после каждого фильма), пару листков машинописного текста и, прежде чем выкинуть их, прочитал несколько строк. Меня привлекла реплика: «Подумать только – удивился директор цирка, – я и забыл, что у львов тоже бывают бабушки!» Фраза зацепила парадоксальной, хотя и очень простой мыслью: в природе на самом деле все имеет своих бабушек – в том числе и львы, и даже деревья. В таком аспекте я еще не смотрел на жизнь.

То была сказка чешского писателя Милоша Мацоурека «Бонифаций и его родня». В ней говорится, как лев, работавший в цирке, отправился в отпуск, но вышло так, что вместо отдыха он целыми днями гробил себя, давая представление маленьким зверятам. А в конце восклицает: «Какая замечательная вещь каникулы!» В этой ситуации было много узнаваемого: художник не знает усталости, если видит, какую радость приносит детям. Так что этот фильм был в некоторой степени автобиографичен.

Что-то меня задело в этом трогательном рассказе о льве, который вынужден был изображать свирепого хищника. А сам был закомплексован. Одинокий, он боялся публики, а не публика его. Я не знаю, что именно,

но было в этой сказке что-то такое, что вдруг захватило меня, вызвало сильный отклик во мне, в моей структуре.

Начиная с «Бонифация», я стал по-новому разрабатывать режиссерский сценарий. Сюжет я разбил на эпизоды в виде отдельных аттракционов, дав каждому краткое название – своего рода «рыбье слово»: «Парад алле», «Смертельный номер», «Прогулка по городу» и т.д. Затем вычертил на большом листе шкалу посекундного расчета, измерил длину эпизодов, расставил акцентные места для кульминации и развязки. Затем цветными карандашами обозначил «линии настроения». (Этому я научился у Мстислава Пащенко, нашего замечательного режиссера. Как-то, просматривая его режиссерский сценарий, я обратил внимание на разноцветные квадратики, выстроенные столбцом в конце каждой строки, и спросил, что они означают. «А это, Феденька, настроение». Мстислав Сергеевич моделировал в сценарии не только настроение персонажей, он заранее планировал, какие эмоции должны вызвать у зрителей те или иные эпизоды.) Таким образом, перед моими глазам развертывалась как бы кардиограмма всего фильма

Объясню, что я подразумеваю под словом «Аттракцион». Это сила воздействия на зрителя («аттрактивность» означает привлекательность) через прием, заставляющий лучше запомнить эпизод, а то и весь фильм. Например, «Белоснежка» Диснея врезалась в мою память благодаря таким деталям, как сверкнувший на солнце кинжал Лесника, бельчонок, застрявший в паутине, или два кондора, бесшумно парящие над пропастью. Это те места, которые произвели на меня наибольшее впечатление во время первого просмотра картины.

21

О зарождении идеи фильма

Хотелось бы поговорить о том, как рождается идея фильма. Это таинственный процесс. Иногда мы просто пропускаем момент, когда заразились той или иной идеей. Бывает, правда, и так, что сразу вспыхивает: «Эврика! Вот тот материал, который мне нужен». Но чаще всего идея развивается спонтанно, вне сознания и помимо него, как некий раздражающий момент.

Человек в рамке. 1966



Так было, например, с фильмом «Человек в рамке». Шел 1966-й год. Мы только закончили работу над фильмом «Каникулы Бонифация», я еще был полон энергии. Как это ни странно, наибольший заряд неизрасходованной творческой энергии выпадал у меня как раз на тот момент, когда мы заканчивали какую-нибудь картину. Когда я должен уже быть истощен до конца. Так нет, наоборот. Та мобилизованность, я имею в виду, внутренняя мобилизация, которую я сам над собой совершал в процессе работы над картиной, оставалась, а истратить ее было уже не на что, последний кадр снят, нужно только монтировать и сдавать фильм. Так было и в тот раз. Я был готов забеременеть снова, но отчетливых идей, которые просились бы на экран, не было. В этой ситуации случайно оброненная фраза или какое-нибудь случайно подмеченное событие наталкивают тебя на какой-то образ. Чаще всего, все-таки, на образ. Не на проблему, хотя, в общем-то, фильм начинается с проблемы, с темы, с образа… Так у меня было с «Человеком в рамке».

«Человек в рамке» начался со случайного разговора с одним из моих друзей – аниматором Костей Чикиным. Мы встретились на лестнице, и он мне говорит: «Знаешь, у меня есть идея». Я говорю: «Ну, какая?» – «Рассказать о человеке, который все время пытался выскочить из рамок». «Ну, и что дальше?» – «Ничего». Вот случай сам по себе. И я, по-моему, в тот же раз подумал: «Нет, – говорю, – было бы интересней рассказать о человеке, который всю жизнь старался остаться в своих рамках, и что из этого вышло». Он так недоверчиво покачал головой, и на этом мы разошлись. Просто мимоходный разговор, каких на дню тысячи. Но что-то застряло в моей голове.

Я сейчас пытаюсь реконструировать процесс заражения идеей. Именно заражения, потому что темой надо заразиться, чтобы она зудела, болела в тебе.

У меня стал складываться образ этого человека в рамке. Это было время еще хрущевское. Нет, уже после Хрущева. Время, когда люди испытывали эхо «оттепели», но в сознании еще довлело табу на такие понятия как свобода личности, свобода мысли. И вот в моем воображении вызревал этот образ человека, который создал себе рамку и всю жизнь удерживался в ней, благодаря чему постепенно возвышался – вместе со своей рамой. Идея заключалась в том, чтобы литературную идиому («держаться в рамках») выразить в визуальной формуле.

Я рассказал об этом художнику Сергею Алимову. Мы попытались найти образ этого героя. Он не находился. Вернее, нашелся не сразу. И мы начали делать раскадровку – вариации на тему «Человек в рамке»: что может случиться при взаимоотношениях человека и его рамки. Под рамкой подразумевалось его социальное положение, реноме, авторитет, карьера… Что угодно. И тут – счастливая находка! Человека мы сделали условно: вместо лица – блин и два глаза, черта и на щеках отпечатки пальцев, просто как знак личности. А рамка у нас была фотографическая. Рамка – это реальность. Рамка – это то, что делает человека тем, кто он есть, что символизирует собой социальный статус человека, а вместе с ним и его характер. Поэтому, когда я начал делать раскадровку, я стал подыскивать, какие могут быть рамки, которые могли бы обозначить социальный статус человека. Мы ходили по музеям – это было очень интересно! – и фотографировали картины, но выбирали не Рембрандта или Веласкеса, а те, рамки которых наиболее живописно говорили о роскоши, о значительности произведений, заключенных в них. Вот в этом, пожалуй, была идея-образ – рамка была визуальным образом человека в обществе.

Я начал делать черновую раскадровку, начал развивать историю взаимоотношений человека и его рамки. Как он в начале, движимый первым порывом души, еще не испорченный карьеризмом, еще наивный, пытался выбраться из своих рамок и как стал перед выбором: остаться в рамках или освободиться от них. Он предпочел в них остаться. Вот такие образные взаимоотношения: человек, рамка и общество. Этот образ постепенно начал обрастать деталями.

Постепенно вызревало и начало фильма. У меня таких начал было несколько. В первом варианте фильм начинался со школьной фотографии, где все они – стриженые лопоухие головы. Мы наезжаем на одного из учеников, говоря этим, что он был один среди многих, таким же, как остальные. Потом этот ход я заменил другим, более действенным. Герой складывался из анкетных вопросов, вернее, из ответов на них: «Нет», «Не был», «Не состоял», «Не участвовал», «Не привлекался»… Он был «человек НЕ». Как у Тынянова был человек… Как его? Поручик Киже. С каждым таким «Нет» на экране возникает фрагмент его лица: лоб, глаза, уши и т.д., пока не образуется полностью его портрет. Потом накладывается печать – и человек оживает...

И первое, что он сделал, – он смастерил себе из тоненького багетика скромную рамку, потому что, в общем-то, каждый человек должен иметь свое место в обществе. Так и мы, наверное, бессознательно какую-то свою рамку все-таки выстраиваем. Вопрос лишь в том, становимся ли мы рабами этой рамки, или эта рамка помогает нам в жизни.

И вся его жизнь пройдет в этой раме, которая по мере того, как он подличал и трусил, становится все богаче и солиднее.

Вот так, таким сложным окружным путем мы пришли к идее фильма «Человек в рамке».

Икар и мудрецы. 1976

Человек в рамке начался все-таки с ситуации, потом из нее родился образ. А бывало и обратное: сперва появлялся образ, характер, который тянул за собой ситуацию, и, в конечном итоге, складывался сюжет. Так произошло с фильмом «Икар и мудрецы».

Не помню точно, с чего все началось… Кажется, мы делали вставку в фильм Рязанова «Зигзаг удачи». Там перед фильмом идет мультвставка о человеке, который жил до фотографии, без фотографии, и что изменилось с ее появлением. Мы наворотили массу эпизодов, которые Рязанов нам даже и не заказывал. И одним из них был рассказ об Икаре. «Если бы в то время был фотограф, он бы запечатлел…» – так примерно это звучало в фильме. И вот этот Икар… Боюсь, я что-то придумываю, а может, так оно и было. Он мне виделся совершенно в другом обличии. Не в образе античного героя, красавца, жертвенника, а маленького, смешного, нелепого человека, обуреваемого одной единственной страстью – летать. И в этой своей страсти он был трогателен и смешон. Но эта страсть была настолько велика, что никакие катастрофы, никакие несчастья не могли его отвадить от этой мечты. Рязанову такой Икар не подошел, и он вычеркнул его из сценария. А меня этот характер заинтересовал, я даже видел его портрет – такой нескладный коротышка, толстенький, нелепый, опутанный вонзающимися ему в тело ремнями, на которых держатся





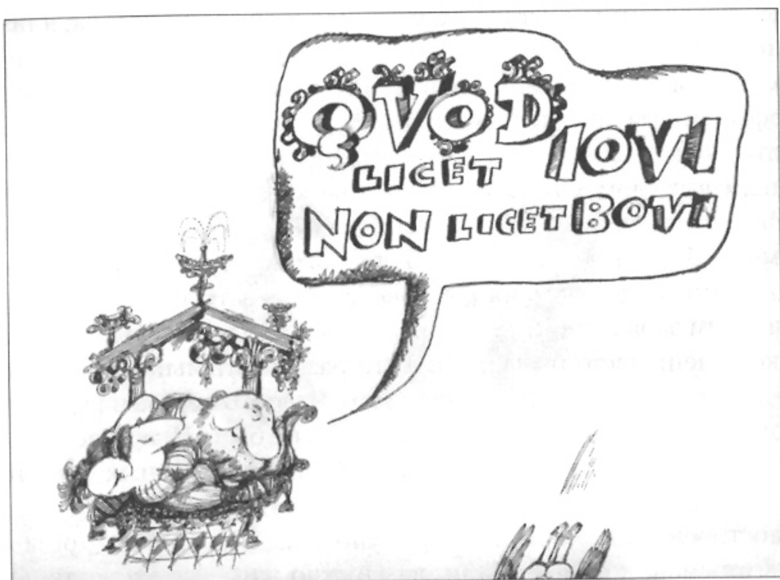
Эскиз для мультипликационной вставки к фильму «Зигзаг удачи», художник – В. Зуйков.

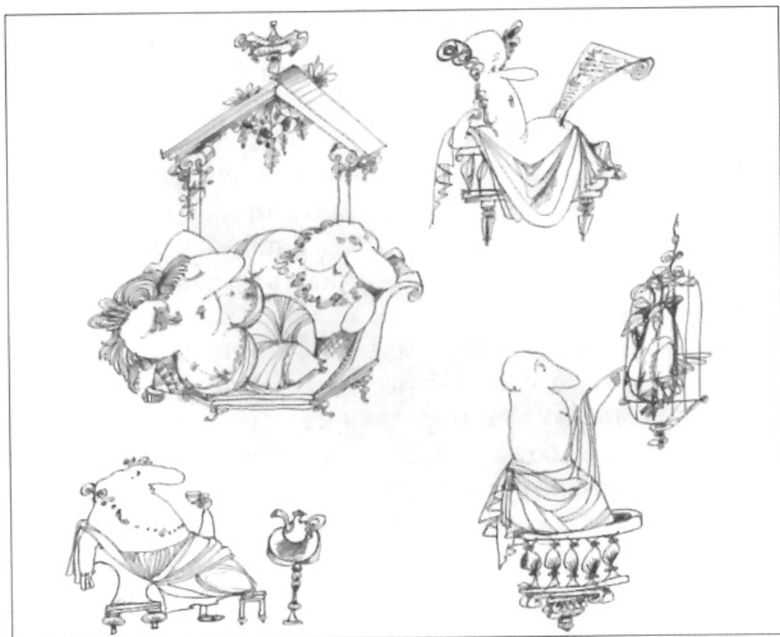
крылья, и с безумным взглядом, устремленным в никуда. Да, я помню... Еще не было никаких мудрецов, да и сюжета не существовало – был только этот маньяк, совершающий безумные поступки и терпящий катастрофы одну за другой. У меня был его прообраз – я не могу называть фамилию человека – в общем, это был очень хороший человек с таким странным взглядом. Он косил, только не к носу, а в разные стороны. И мой Икар косил в разные стороны. Он смотрел в никуда, он смотрел в свою мечту. Пока только это. Никакого сюжета не было. Не было и завязки. Таким он застрял у меня в голове, где-то в затылочной кости, я чувствовал в нем заряд энергии, которая должна была раскрыться.

Такое очень часто бывает – просто раздражительное ощущение, что что-то должно быть сказано вокруг этого. Из этого образа и родился Икар. А потом уже появилась мысль, что если бы не было Икара, если бы он не совершал этих безумных поступков – поступков ненужных, вредных – не было бы тогда и умных изречений, потому что умные изречения могут быть построены только на чьей-то глупости, как поучение. Тогда возник образ мудрецов, которые знали, как нужно жить, но не жили. Они все знали – знали, что можно и чего нельзя. А натолкнуло меня на эту мысль нечто, что, кажется, не было связано с Икаром, но каким-то образом связалось у меня. Латинское: "Quod licet Jovi, non licet bovi". «Что позволено Юпитеру, то не дозволено быку». Каким-то образом перекрестились вот эти два фактора, и вдруг... наверное, не вдруг, но в довольно короткое время это оформилось как идея, как болевой момент, как точка столкновения. Ему этого нельзя, потому что это дозволено только Юпитеру, а отказаться от этого он не может и не хочет. А потом надо было просто уже по кирпичику раскладывать это, выстраивать по нарастающей линии.

К сожалению, ни в «Человеке в рамке», ни в «Икаре и мудрецах» мне не очень удались финалы. И это мне очень досадно, потому что конец, развязка, последний кадр определяет пятьдесят процентов успеха фильма. Самым гениальным финалом во всем мировом кино я считаю последний кадр из фильма Чаплина «Огни большого города», где Чарли, с цветком в зубах, виновато улыбаясь, спрашивает: «Теперь вы видите?» Сколько смысла заложено в его взгляде и в этой короткой фразе! Как было бы здорово, если бы мы после каждой своей картины могли сказать зрителю: «Теперь вы видите?»

В «Человеке в рамке» мне пришлось изменить конец, он был другой. Я сейчас об этом говорю, потому что во мне до сих пор свербит досада, что я пошел на это требование. Для того, чтобы понять, надо бы видеть этот

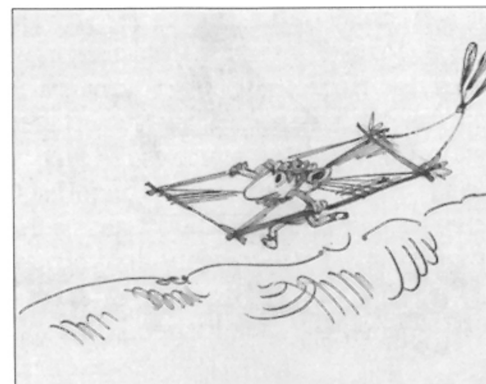


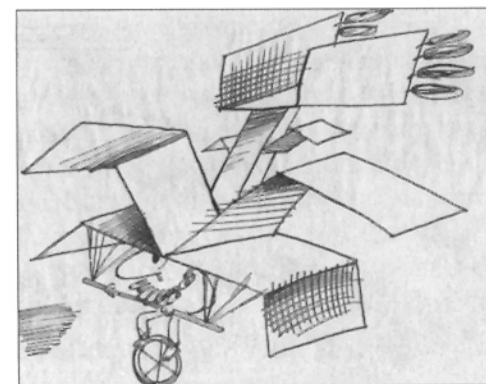


Эскизы к фильму «Икар и мудрецы», художники – В. Зуйков, Э. Назаров.

фильм. Он кончается у меня тем, что рамка вынесла этого человека уже в какие-то пустые высоты, где уже ничего не осталось, кроме этой самой рамки. Рамка разрослась до того, что она закрыла собой человека, его не стало. Осталась только рамка, осталась только репутация человека, а человека уже нет. И когда он так вознесся в пустоту, из него вылетел листок – тот самый анкетный листок, с которого начиналась картина. А это для меня очень ценно – замыкать начало с концом. Я всегда стараюсь использовать это в картине. Герой родился из анкетных вопросов, и в конце фильма в полной тишине и пустоте бесшумно падает вот этот листок, на котором написано: «Нет. Не был. Не состоял». Это его душа. Но начальство посчитало, что это опасно, дерзостно, слишком печально, грустно. Я не знаю, почему я согласился с ними и сделал другой вариант, в котором скачет девочка на скакалке, и с каждым скачком рамка падает, падает, падает... То же самое, но более плоско. Просто менее интересно сделано.

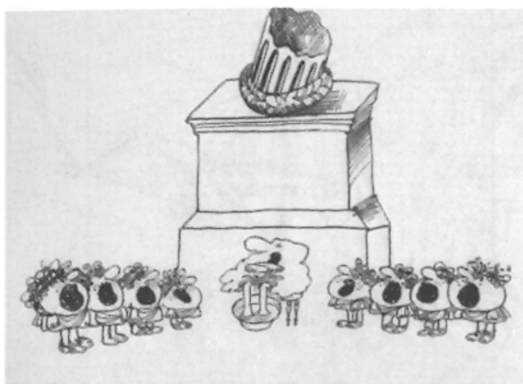
И опять я ругаю себя за малодушие – мог бы побороться, как боролся за свою «Сказку сказок» Юрий Норштейн. Я сдался

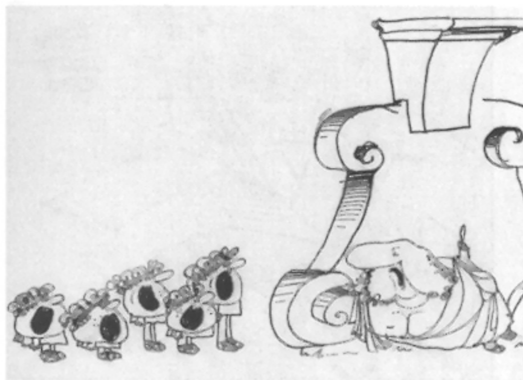


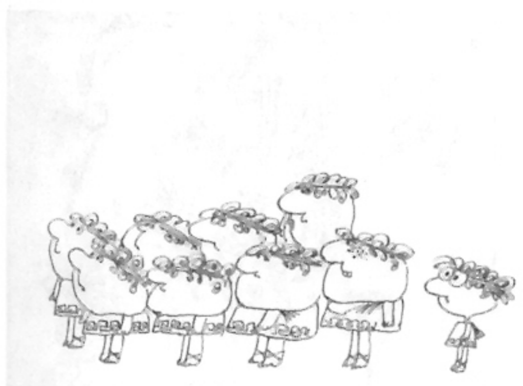




Эскизы к фильму «Икар и мудрецы», художники – В. Зуйков, Э. Назаров







Эскизы к фильму «Икар и мудрецы», художники – В. Зуйков, Э. Назаров

на первом же заседании худсовета, потому что сам засомневался – не слишком ли далеко зашел? Вдруг нас неправильно поймут? Во мне, как и во многих других, еще сидел свой внутренний цензор. В какой-то мере фильм оказался обо мне самом.

Так и в фильме «Икар и мудрецы». Там должно было быть все-таки, что он остался просто как надпись, как барельеф на мраморе, а вокруг него – кладбище мудрости. Все его поступки рождали умные советы: «Не в свои сани не садись», «Знай сверчок свой шесток» и т.д. Эта мысль была гораздо глубже, чем то, что получилось сейчас. Сейчас все кончается мальчиком. Ну, это дежурный конец. Это конец, который напрашивается: «А все-таки появится еще кто-то, кто продолжит его дело». Это, так сказать, оптимистический конец, хотя он и не совсем четок, потому что он зависает в воздухе, и дальше мы не знаем, что с ним. Но мы уже представляем, что с ним будет, потому что человек все-таки научился летать. Это такой оптимистический дежурный конец. Он мог быть, он может быть,

и он не плохой конец. Но он не завершает ту мысль, я бы сказал, мысль трагическую, которая все-таки была заложена. Несмотря на комизм своего образа, он должен был быть милым, жалким, смешным и трагическим в то же время. Не трагическим в смысле мочаловского Гамлета, а трагическим, как трагичен, скажем, образ Акакия Акакиевича в «Шинели» Гоголя. Такой должен был быть образ. Вот Юра Норштейн смог передать это трагическое в таком маленьком человеке. В маленьком человеке, как в маленьком сосуде, оказывается, содержится огромная энергия мысли, желаний и стремлений. Вот это хотелось мне выразить.

Но мы начали разговор о том, как рождается идея. Все-таки у меня они рождались с образа.

– Я читал в какой-то публикации, что Вы не очень довольны фильмом про Икара. Это в связи с концом или есть еще какие-то причины?

– Да, в общем, я недоволен многими своими фильмами. И это вполне естественно. Я думаю, это же испытывают очень многие, если не все, режиссеры, потому что в процессе работы вы вкладываете столько желаний, столько мыслей, столько стремлений, столько расчетов, а реализуется всегда, ну, может быть, половина из того, что вы придумали. И когда смотришь, каждый раз думаешь: «А это я мог бы сделать так. Вот здесь я ошибся». Или ошиблись те, кто со мной работал, потому что режиссер же не сам делает фильм. Он только управляет этим процессом. Так что фильмы, которые я смотрю и не морщусь, то есть мое восприятие гармонирует с тем, что я вижу на экране – таких, может быть, два-три фильма. В остальных: «Э, вот это надо было так сделать, это – так…» Но не я один такой, любой художник и музыкант реагирует так же. В связи с этим мне вспоминается интересная видеозапись – Владимир Горовиц записывал свою игру в тонателье. Вот он играл – я не помню, Шопена или, там, Рахманинова, – а потом показывали, как он прослушивает свою запись. Я слушаю и млею от восторга, а он: «Ой-й-й!..» – содрогается. Он чувствует и знает что-то, чего не знаю я. Он гораздо тоньше и глубже в этом материале. Он знает малейшие отклонения, которые для меня совершенно не заметны. Так, вероятно, с каждым художником. Так, вероятно, и с каждым родителем, когда хвалят его ребенка. Я не говорю о самодовольных мамах: «Вот, посмотрите, какой у меня вундеркинд». А, в общем, они ждут от детей большего, чем достигли сами. Так, вероятно, и с фильмами.

– Скажите, а почему Вам важно закольцовывать начало и конец фильма, почему важны такие переклички?

– У Чехова есть фраза, может быть, ее приписывают Чехову: «Если в первом акте на сцене висит ружье, в четвертом оно должно выстрелить». Я рассматриваю начало как тот заряд, в котором уже предопределено то, что будет в развязке. Хотя многие считают, что это уже устарело – эта линеарная, так сказать, схема драматургии. Для меня все-таки логика развития заключается в том, что то, что было в начале, в завязке, реализуется потом в развязке и таким образом как бы замыкается. Не то что мы возвращаемся к началу. Мы это начало развиваем и раскрываем в конце. Вот у О'Генри есть замечательный рассказ – я забыл, как он называется – муж приходит домой, жены нет, и лежит записка: «Я уехала к маме. Она заболела. Суп там-то, там-то…» И вот он один сидит и начинает вспоминать. Он видит, что на стуле висит кофточка с теми выпуклостями форм, какие имела жена, когда надевала ее на себя. Внезапно у него в памяти стали всплывать сцены, как он был невнимателен к ней, как он обижал ее. И вдруг он испытал какое-то чувство теплоты и любви к ней. В общем, как-то совершенно по-новому родился. В это время она приходит: «Ну, как ты тут один?» – «Да ничего». – «Ну, ладно. Я пойду сыграю в покер с приятелями». И вот он вернулся к тому, с чего начал. Он не знал, что такое пренебрежение, когда у них были нормальные отношения мужа и жены. Какое-то происшествие выбило его из этой колеи, но когда все встало на свои места, вернулось и то начало. Это пример не очень удачный, его можно было и не приводить. Другого объяснения не могу найти. Сейчас подыщу другой пример.

Да! Фактически у меня закольцовывается почти каждый фильм. «Фильм, фильм, фильм», например. «Фильм, фильм, фильм» начинается с того, как рождается сценарий. Несчастный, страдальческий сценарист что-то стучит на машинке. Рождается идея. В муках, в отчаянии рождается сценарий, который он даже не успевает прочесть сам, потому что падает в изнеможении. Приходит свеженький румяный режиссер, читает сценарий, ему это кажется гениальным, и вот отсюда начинается хождение по мукам и, значит, весь фильм. А кончается опять тем же, что сценарист стучит на машинке. Уже после того, как они прокляли все на свете, кончили фильм в слезах и в муках. Все возвращается на круги своя. Не знаю, наверное, у меня такой способ мышления. Драматургического мышления, во всяком случае.

– Вы говорили про состояние внутренней мобилизованности, которое в процессе работы Вы в себе накапливаете…

– Да.

– Как Вам удается сохранять в себе эту мобилизованность? Ведь часто бывает, что возникает какая-то идея, а в процессе реализации изначальный импульс гаснет. Как Вам удается пронести его до конца и воплотить в конце с наибольшей силой?

– Это хороший вопрос. В том-то и дело, что самым важным для меня становится не утерять в процессе работы над фильмом то ощущение открытия – ощущение взрывной силы, которая может быть заключена даже вот в таком маленьком шарике – которое я испытал, когда рождалась эта моя идея. Я сейчас испытываю это на учениках, с которыми занимаюсь. Они забывают, с чего они начинали, еще не начав производство, работая над сценарием. Они попадают в тупик, потому что им приходится самим писать свои сценарии, это очень трудный и пока малоудачный процесс. Когда они попадают в тупик и приходят, я говорю: «Давайте вспомним, с чего началась ваша идея, что заставило вас выбрать эту тему. Что это? Где тот момент зажигания, когда у вас вдруг засветилась эта лампочка?» Ее нужно не забывать. Всегда помнить, что тебя заразило.

Фильм, фильм, фильм. 1968



«Фильм, фильм, фильм» был для меня самый трудным. В нем я десятки раз попадал в безнадежные тупики. Я просто не знал, чем его кончить. Я и сейчас во сне вижу, что я сижу над фильмом и не знаю, о чем он и каким делать финал. Так вот, именно «Фильм, фильм, фильм» родился так… Как сюжет он родился, опять же, из посторонней задачи. Мы начали делать титры для Станислава Ростоцкого. А идея титров заключалась в том, что пока они шли с фамилиями – режиссер, автор сценария, монтажер и все такое – по экрану должны были бегать людишки, которые как бы изображали сперва сценариста, потом они с режиссером

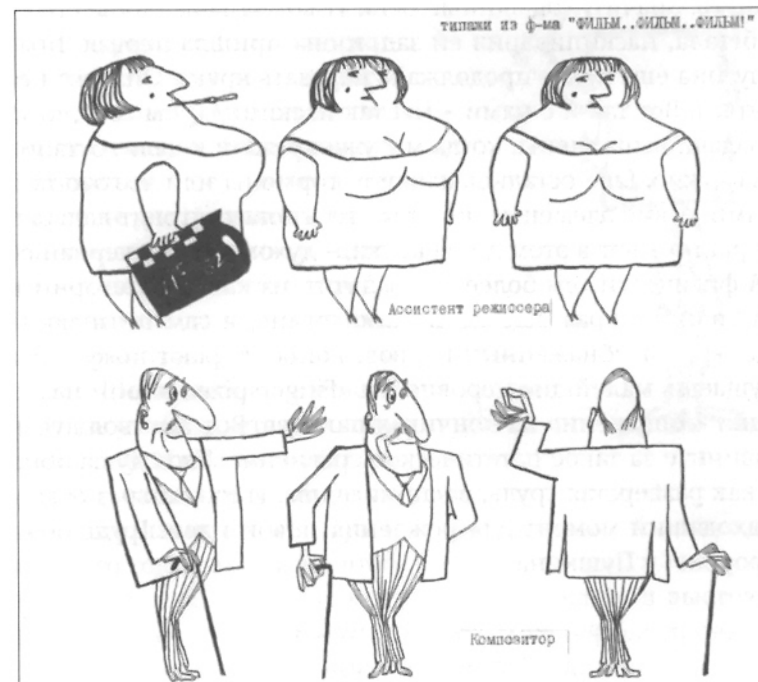
бежали вместе с фамилиями. Это была очень хорошая идея. Почему Ростоцкий отказался от нее? Кажется, он отказался от нее, потому что фильма, который он задумал, не стало, его закрыли. Но титры эти и фильма, который он задумал, не стало, его закрыли. Но титры эти натолкнули меня на мысль рассказать о том, как делается фильм, о муках, которые испытывает автор. Показать работу над фильмом по ту сторону экрана. Мысль мне показалась забавной, но особых надежд я на нее не возлагал. И так она осталась опять вот там, в затылке, где-то в этой части мозга среди других проектов, идей или мыслей, которые еще не стали идеями.

А второй момент, когда этот заряд скрестился, соприкоснулся с другим зарядом, и произошла вспышка, был такой. Я попал как-то на юбилей Виктора Борисовича Шкловского. Был когда-то такой знаменитый сценарист, киновед, литератор, большой друг Маяковского – Шкловский. Он дожил до преклонных лет. Юбилей справлялся в фойе Белого зала, довольно скромно – я как раз попал в тот момент, когда сам Виктор Борисович держал заключительное слово. У него была такая широкая улыбка до ушей. И он с этой улыбкой рассказывал страшные вещи. Рассказывал, как его запрещали, как его изгоняли, как его заставляли менять что-то в его работе. Какие муки он испытывал, видя, как корежат его мысль в процессе экранизации. Какие муки он испытывал, видя, какой бардак представляет собой то, что мы называем нашей советской кинематографией. Главным образом он мучился из-за того, что его просто ломали все время. Его, режиссера, и всю ту творческую энергию, которая была заложена в художниках. Рассказывал ужасные вещи. А в конце он, расплывшись в улыбке, сказал: «И это наше кинематографическое счастье!» Буквально сказал: «Именно это наше счастье, и другого я бы не хотел». Он хотел только этого, чтобы творить, бороться, испытывать отчаяние и вновь возрождаться в своей идее. «И это, – говорит, – наше кинематографическое счастье».

Я вспомнил себя. В таких, может быть, более миниатюрных масштабах я испытывал примерно то же самое. Но нас не очень ломали. Потому что к мультипликации относились не очень внимательно. «Что, – думают, – они могут сделать?» Но все равно это хождение по мукам, большое или малое. Всех и каждого. Я не знаю режиссера, дорога которого была бы усыпана цветами с начала и до конца работы.

И вот это меня натолкнуло на мысль сделать фильм о муках, которые испытывает режиссер, о себе. Но так как о себе я много рассказать





Эскизы персонажей для фильма «Фильм, фильм, фильм», художники – Э. Назаров, В. Зуйков.

не могу, потому что у нас не бывает таких конфликтов – я могу конфликтовать только с самим собой, с тем рисунком, который лежит передо мной – я избрал в качестве объекта режиссера игрового кино, который делает большой и серьезный фильм. Кстати говоря, по какому-то недоразумению киноведы даже пришли к выводу, что я сделал пародию на Эйзенштейна, что абсолютно неверно. Я где только можно отбрыкиваюсь, отнекиваюсь от этого. Я не имел в виду Эйзенштейна, просто так совпало, что мой режиссер в фильме снимает исторический фильм. И вот пока я делал фильм о муках этого режиссера, я сам в десятикратном размере испытывал те же самые муки, потому что я не знал, как это сделать. Фильм каким-то образом все-таки сложился, но, сделав его, я испытал чувство… по-моему, я это и вслух говорил: «Чтоб я еще раз! Когда-нибудь! Да пропади оно пропадом! Сгинь!»

Фильм окончен, а энергия осталась. Тут, понимаете, я хочу привести пример такого анекдота, он не совсем цензурный, но его можно всегда и зачеркнуть. Значит, лошадиные бега. И вот жокей, чтобы его лошадь хорошо бегала, наскипидарил ей зад, и она пришла первая. Но, придя к финишу, она еще долго продолжала нарезать круги. Она уже не могла остановиться. Вот так и с нами – мы так наскипидарим себя, что, когда уже все задачи выполнены, когда мы уже пришли к цели, остановиться уже невозможно. Еще остались какие-то гормоны или что это такое; какие-то химические элементы, которые тебя гонят и гонят дальше. Хотя, как ни странно – вот в этом диалектика, – духовно ты исчерпан окончательно. А физически тем более. Так, значит, из какой категории вот эта зарядная сила, которая еще не израсходована, я сам не знаю. Скорее всего, это эффект обнаженных нервов, когда сдирают кожу с пальцев, и ты ощущаешь малейшие неровности. «Fingerspizengefuhl» называется по-немецки – ощущение на кончиках пальцев. Вот так твоя душа обнажена. Извините за такое патетическое сравнение. Твоя душа обнажена, она вся, как разверстая грудь, восприимчива. И это как раз очень хороший, подходящий момент для рождения новой идеи. Грудь обнажена, как в «Пророке» у Пушкина:

И он мне грудь рассек мечом,
И сердце трепетное вынул,
И угль, пылающий огнем,
Во грудь отверстую водвинул.

Вот такое примерно чувство – полного нервного истощения и в то же время нервного раздражения. То есть какие-то рецепторы полностью готовы к восприятию нового раздражения. Это очень интересный процесс. Его никто не изучал. По крайней мере, я нигде этого не видел. Но он очень важен! Очень важен!

Так, что еще…

– А как происходит сам этот процесс взвинчивания? За счет чего получается так внутренне собраться во время работы?



– Конечно, я вам говорю про какие-то стихийные явления, которые появляются и исчезают иногда вне контроля меня самого, а фильмопроизводство – это все-таки производство, это работа, технология. И это нас сдерживает, это нас сжимает, и в то же время это нас регулирует. Есть этапы производства, которые заставляют тебя все-таки не рассыпаться, не растекаться по древу и не выстреливать раньше времени то, что должно быть сказано в конце. Для того, чтобы начать картину, я должен представить идейную заявку. Если я сам выбрал тему или выбрал готовый сценарий, он утверждается, он проверяется кем-то. И я за то, чтобы эта проверка оставалась. Я не хочу возврата этих мрачных времен тридцать седьмого года, но я за то, чтоб все-таки не цензура, а контроль оставался. В общем, я выстраиваю архитектуру, каркас. Я или мой художник делаем раскадровку в серии рисунков. Вот передо мной макет. Теперь если я приду пьяный в дым, или я приду, ничего не понимая, все-таки есть какое-то руководящее указание, инструкция, макет, по которому я могу знать, что где должно

быть. Так что это диалектика – с одной стороны, беспрепятственный выброс энергии, творческой фантазии, и в то же время упаковка вот этой фантазии в четкое технологическое ложе. Вот это процесс творчества. Не всегда он осуществляется, и не всегда он осуществляется так, как мы задумали, но если б его не было, по-моему, не было бы ничего. Киноискусство могло рождаться без плана. Братья Люмьер поставили камеру на платформе вокзала и сняли событие, которое они не спланировали. Они знали только, что это событие будет, и они знали, что это событие произведет эффект. И они не ошиблись – первые зрители, которые смотрели фильм «Прибытие поезда», приходили в такой страх, что в панике убегали из просмотрового зала. Ничего подобного они не видели. Поезд шел прямо на них. Вот это была идея! А уж потом появились и сценарии. «Политый поливальщик» – это уже комедия, комическая драма. С завязкой, началом и финалом. Может быть, они не писали этого сценария, но они уже сочинили. Так что, слава Богу, есть какие-то шоры, которые держат нас в рамках технологии. Потому что даже самый ярый абстракционист имеет дело с реалиями. Режиссер зависим от технологии. Работа поэта связана только с пером и с чернилами. А я не могу, мне нужны орудия труда, мне нужна помощь, поддержка других людей и их участие в процессе. Успех и неуспех тут складывается из усилий коллективного труда.

Но я ушел в сторону. Возвращаюсь к вопросу, как рождается идея, как рождается сам фильм.

Отелло-67. 1967

Этому фильму я не подобрал тезку среди домов – он был слишком мал.

Бывает, что идея идет от образа. Бывает – от проблемы. От проблемы родился фильм «Отелло-67» – фильм очень маленький, всего пятьдесят секунд, но он имеет свою завязку, развязку. Это маленькая модель фильма. Этот фильм существует только в двух экземплярах – один у меня, а другой, не знаю, наверное, в Белых столбах. Он нигде не шел.

История его такова. В начале 1967 года я получил приглашение участвовать в конкурсе, проводимом в рамках Всемирной выставки «Экспо-67» в Монреале под девизом «Человек и его Земля». Единственным условием было, чтобы фильм шел ровно пятьдесят секунд – не больше и не меньше. Когда мы получили это оповещение, прочитали, меня взяла злость. Почему такие странные условия – пятьдесят секунд?! Помню, я так разозлился, что решил сделать фильм.

Незадолго до этого, будучи за границей, я видел в киоске небольшую книжицу, страниц на пятнадцать, и называлась она «Анна Каренина». Да, вы могли, не тратя много времени, прочитать роман Толстого между двумя трамвайными остановками и сказать: «Я читал «Анну Каренину». Такой своеобразный концентрат, бульонный кубик для занятых людей. Тогда входил в моду так называемый “Reader's Digest”. Была «оттепель», можно было уже посмотреть, что делается за «железным занавесом», а там были не только хорошие, но и плохие явления. В частности, одно из этих явлений – вот это так называемое “Reader's Digest”.

Но это, опять же, были такие мимо проходящие впечатления, которые откладываются в подкорке. А здесь вдруг они наложились друг на друга. Когда меня спросили: «Ты хочешь участвовать?», я сказал: «Господи! Что это такое? Ведь так и Шекспира можно за пятьдесят секунд рассказать!» – «Вот ты и расскажи». Примерно такой состоялся разговор. Я подумал: «А почему бы и нет? Почему бы не рассказать? Может, сделать комикс на тему «Отелло»? Пожалуй, можно». И мы сделали комикс. Мы сделали так. Шумный город. Автомобили проносятся взад-вперед. Перед светофором все останавливаются, и рядом стоит автомат, где можно опустить монету, и пока горит красный свет, вы можете, чтобы не терять время, посмотреть любое литературное произведение. Вот он бросает в автомат монетку, и начинается «Отелло». Все четыре акта. С такими надписями-баллонами, как, знаете, в комиксах. Все четыре акта происходят за тридцать секунд. И двадцать секунд показываем мы того идиота, который смотрит это кино. Вот так родилась идея ответить на этот призыв. Поэтому я и сделал этот фильм. Ну, это так, один из примеров.

– А чем этот фильм заканчивается?

– Фильм кончается тем, что опять зажигается зеленый свет, Отелло убил всех, кого только можно было убить, всех, кто есть на свете, и герой поехал дальше. «Отелло» в изложении комикса. Это пародия, сатира на тенденции в литературе паковать великие произведения в удобные формы, чтоб не тратить много времени на прочтение. Это явление и сейчас распространено, в век компьютера. Сейчас вряд ли кто-нибудь будет читать в оригинале «Войну и мир». Наверное, он предпочтет сокращенный вариант. Потому что, помимо этого, ему еще нужно обработать огромный запас другой информации.

Винни-Пух. 1969



Конечно, мощным источником идей является литература. Гораздо легче работать с уже готовым произведением, особенно с произведением, которое прошло испытание временем. Уже известно, что именно в этом произведении так возбуждает и привлекает зрителей. Задача состоит в том, чтобы именно эти качества попытаться перевести на другой язык.

Так было у меня с «Винни-Пухом». «Винни-Пуха» мы… не мы, а я лично. Я не очень люблю употреблять слово «я», потому что считаю, что когда разговор идет о создании фильмов, по крайней мере, в моей практике, это все-таки коллективное творчество. Но я действительно давно мечтал об экранизации этого произведения. Даже не то чтобы мечтал. Это, опять же, где-то так в затылочной части мозга вертелось: «А хорошо было бы сделать «Винни-Пуха». Я к тому времени еще не видел диснеевский фильм. Может быть, если б я увидел его, я бы не стал делать свой. Какой смысл повторять? Хотя, должен вам сказать, что я не очень доволен диснеевским фильмом. И теперь, задним числом, я могу сообщить непосредственно слова самого автора этого американского фильма – Вольфганга Райтермана. Он тоже был не очень доволен своим «Винни-Пухом».

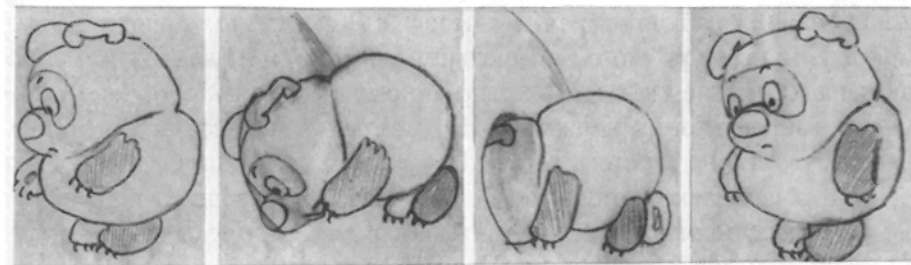
Я боялся подступиться к своей мечте именно потому, что мне была дорога в этой книге каждая строчка. Я прочел ее сперва на английском языке, мне подарили. Потом уже я познакомился с переводом Заходера. С великолепным переводом! Может быть, это даже не перевод, а вторая версия, настолько интересно он это сделал. Мне очень хотелось взяться за фильм, но я боялся. Бывает, что очень ценишь материал, боишься расплескать, сделать не так.

Прежде всего надо было искать изобразительное решение, образы этих зверушек. Мне не очень хотелось делать их так, как они есть в книге, в оригинале. Я не помню, как фамилия художника. Шаппер, кажется. Я буквально несколько лет ходил вокруг этого «Винни-Пуха» и думал, как можно перевести всю непередаваемую прелесть языка в другое качество. Чтобы эта прелесть, эта аттрактивность шла бы уже не от словесного

материала, не от текста, а от изображения, от поведения этих героев. Например, там есть такие места: «Винни-Пух, ослик Иа и Пятачок сидели как-то на пороге дома и слушали, что говорит Винни-Пух». Это такая наивная нелепость. В этой наивной нелепости есть своя прелесть. Если хотите, своя мудрость, свое целомудрие. Там много таких моментов. А когда мы подружились с художником Зуйковым в работе над картиной «Фильм, фильм, фильм», и еще мы сделали небольшую вставку для Рязанова, я, как какой-то герой рязановского фильма, подумал: «А не пора ли нам замахнуться на Милна?» И мы замахнулись, попробовали сделать.

Сперва попробовали порисовать Винни-Пуха. Просто: получается он или нет. Вот он сидит в кресле. Он не сразу у нас получился. То есть он получился, и даже очень интересно, может быть, даже интереснее, чем он сейчас в фильме, но тот Винни-Пух, которого мы придумали, требовал работы необычайной сложности. Потому что в нем были такие нюансы, его надо было делать мелкими штришками и раскладывать это на десятки тысяч рисунков – это непосильный труд. Ну, кое-как мы нашли ему конструкцию. Но сценарий шел без запинки, без задоринки. Потому что схема уже была, диалоги уже были, сцены практически уже были, надо было только их так упаковать, чтобы удобнее было смотреть.

Первое, что мы сделали, это убрали Робина. Все его реплики мы распределили между другими героями. И правильно сделали, потому что он только подчеркивал, что есть человек, а есть зверушки, или игрушки. А для нас это был единый мир – мир Винни-Пуха. Это и не звери, и не люди – это персонажи, наши родные, любимые характеры. Я это говорю, потому что, с одной стороны, экранизировать литературное произведение всегда очень рискованно; особенно такие, я не побоюсь этого слова, гениальные произведения, как, скажем, «Алиса в стране чудес» или «Винни-Пух». Надо набраться большой смелости и иметь большой багаж, чтоб замахнуться, скажем, на Толстого.



Ну, у кого-то хватает смелости, но это большой риск. И мы рискнули. Тут то, что для меня всегда представляло самую большую трудность – изложение истории в ее развитии, то есть сценарий – здесь эта работа пошла на удивление легко. Вообще, я должен сказать, что первый раз, когда я не проклял себя после окончания фильма, это было после работы над «Винни-Пухом».

Юноша Фридрих Энгельс. 1970

Да! Вот еще интересный случай рождения идеи, когда идея была нам предложена. Это было в 69-м году, мы только-только кончили первую серию «Винни-Пуха». Приехал из Германии Вольфганг Кернике, с которым мы потом очень подружились – директор Дрезденской мультипликационной студии. Приехал с предложением сделать фильм о Фридрихе Энгельсе. И ко мне обратились. Ну, видимо, видя мои фильмы. Повлияло еще и то, что я хорошо владею немецким языком. Они в первую очередь обратились ко мне. Это я очень хорошо помню. Мы сидели в ресторане гостиницы «Минск»: я, Вадим Курчевский, Кернике с Катей – с режиссером Катей Георги. И тут Кернике изложил свою идею: «Как вы посмотрите на то, чтобы сделать фильм о юноше Фридрихе Энгельсе?» У меня, конечно, лицо вытянулось. Я был смел, но не настолько, чтоб представить, что анимация может еще о классике марксизма делать фильм. Он предполагал такую реакцию. Он вытащил книжонку и протянул мне ее через стол. Книжонка называлась «От восемнадцати до двадцати пяти». В этой книжечке были письма молодого Энгельса своим родным, его рисунки и карикатуры. Он был блестящий карикатурист и блестящий эссеист. Его письма – это литературные произведения. Смешные, злые, остроумные и очень глубокие. Вдруг идея сделать фильм показалась возможной. Да, можно сделать фильм, не портрет, а портрет в письмах и в рисунках самого молодого Энгельса, который, как я убедился в этом потом, работая над фильмом, был, конечно, гениальным. Гениально одаренный человек! Независимо от Маркса и вне Маркса. И мы вот про этого домарксовского Энгельса и делали фильм. Но работа над сценарием шла мучительно. Потому что мы, как в воронке, которая сужиается к концу, неизбежно скатывались к марксизму-ленинизму, чего нам ужасно не хотелось делать. Не хотелось делать о политике, о политических деятелях, а хотелось сделать фильм о взбалмошном юноше, необычайно одаренном, владеющем пятью языками. Он писал музыку, сочинял стихи, сочинял и политические статьи в девятнадцать, в двадцать лет.
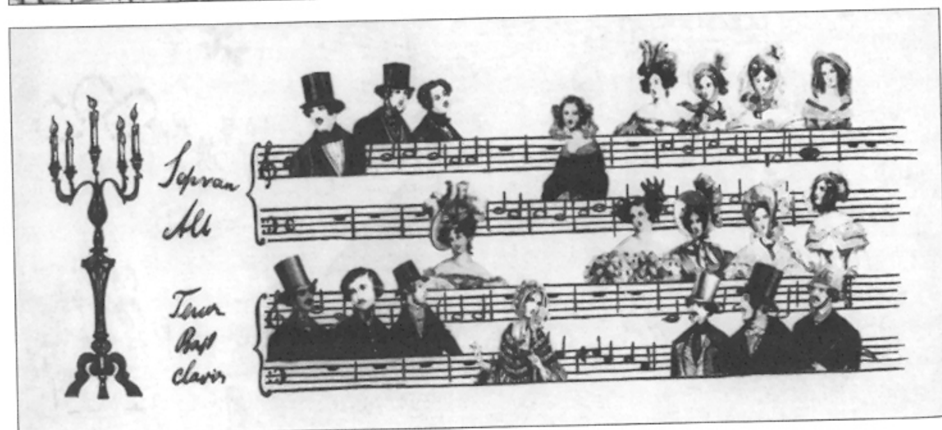




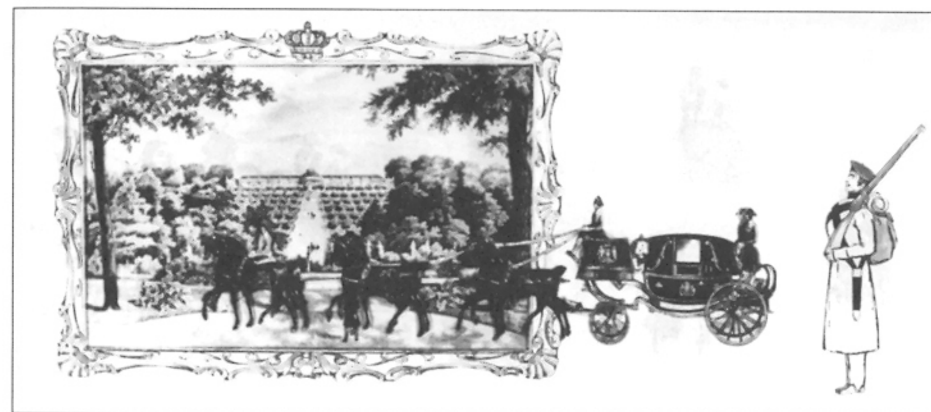


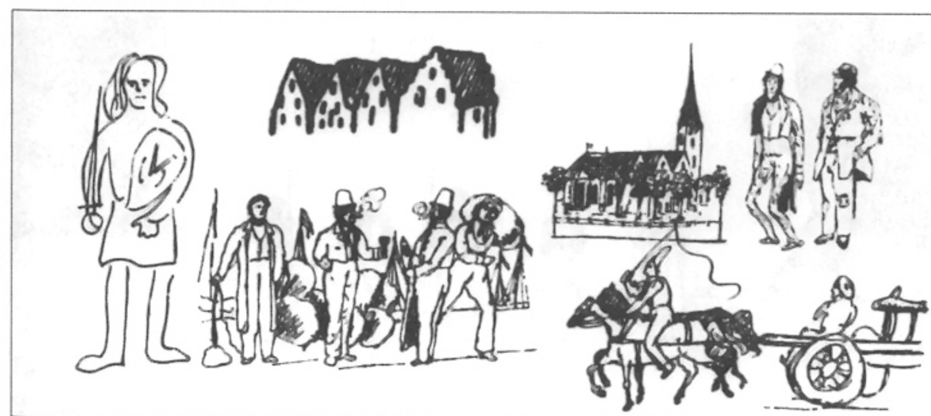


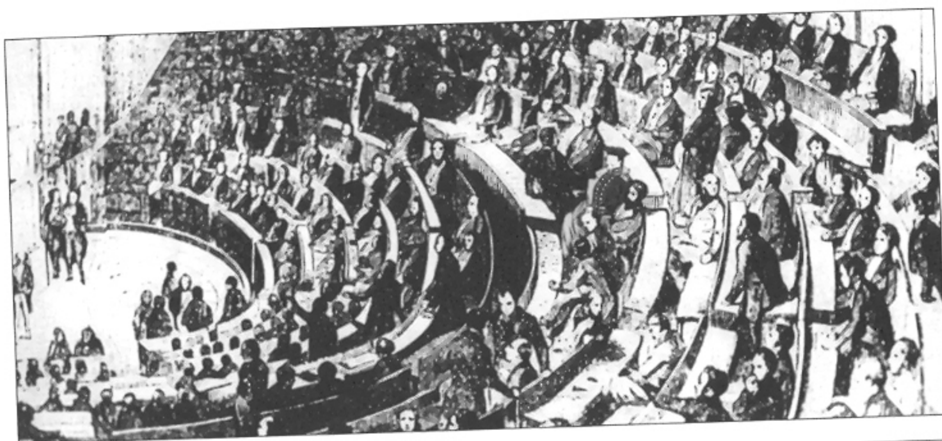

Dagbladet.
New-York [redacted] Tribune.
LE MONITEUR BELGE.
L'EGALITE
DÉMOCRATIE PACIFIQUE
The Morning Post.

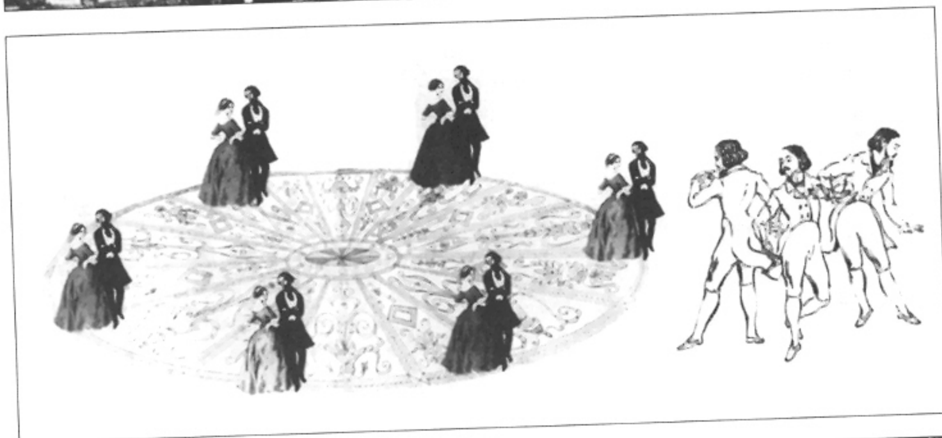

Sopran
Alt
Tenor
Baß
clavis

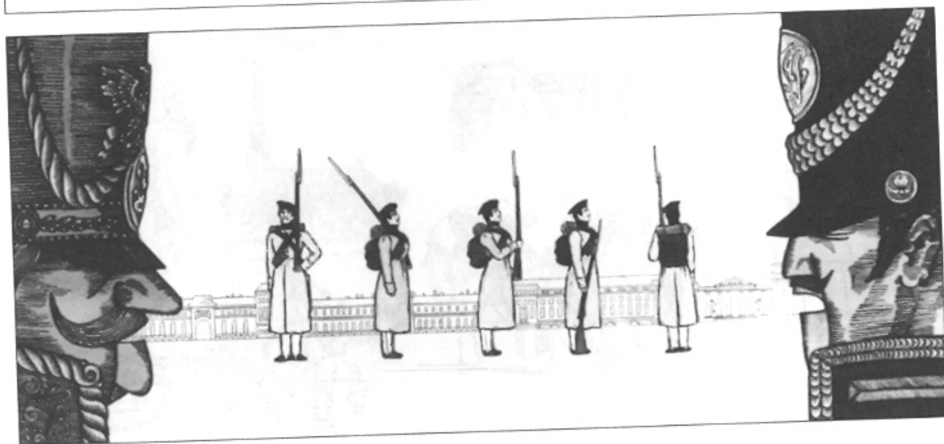


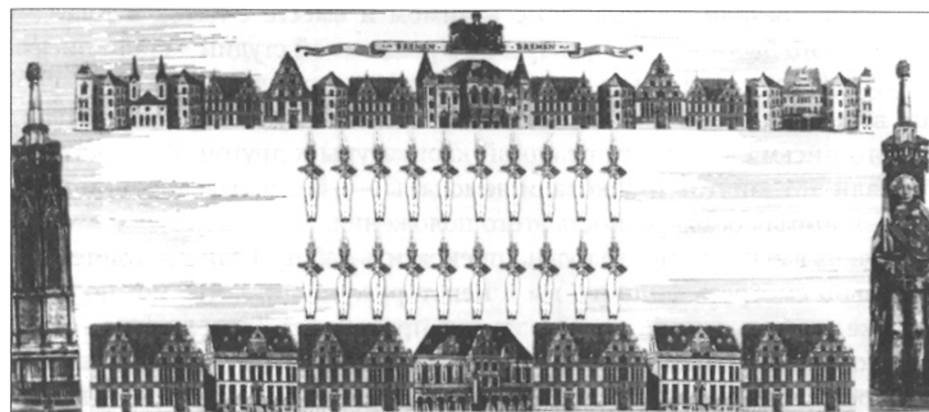


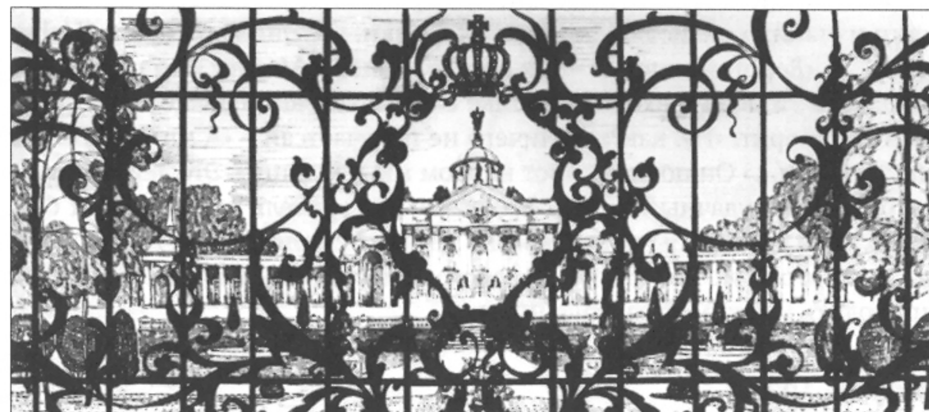


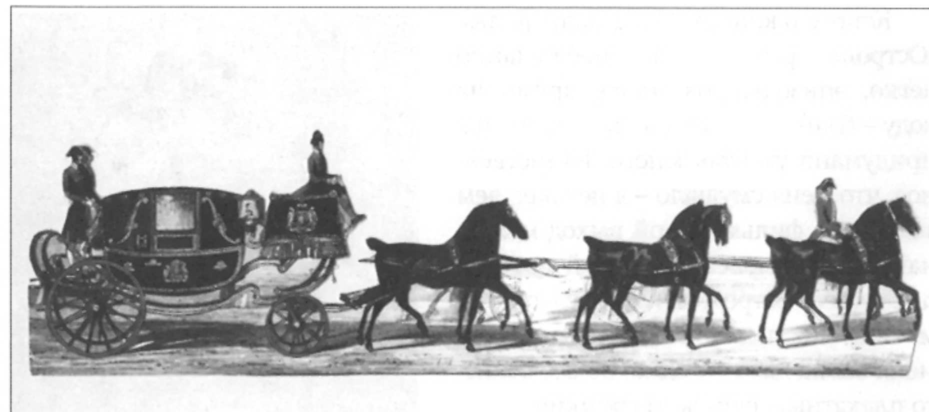












И мы поехали в Германию с Вадимом и вместе с Катей и Клаусом Георги – это были наши партнеры по Дрезденской студии – стали писать сценарий. Сценарий писали так: брали письма, раскладывали их и думали, в каком порядке можно их изложить и как найти ключ, переход от одного письма к другому, от одной карикатуры к другой. Раз шесть мы бросали это занятие и паковали чемоданы – я без преувеличений говорю, – понимая безвыходность этого положения.

Очень важно знать, где нужно прекратить работу. Если вы будете внимательно смотреть фильмы, вы в некоторых увидите, что можно было бы уже кончить фильм, а режиссер еще продолжает. Так и в песнях бывает. Особенно в современных песнях. Уже кончилось, а снова «И я пошел, и я пошел, и я пошел, и я пошел...» Повторы эти. Мы не знали, чем кончить этот фильм. И знаменательно, что финал нам подсказал Кернике, в один из таких кризисов. Мы дошли до точки, где Энгельс пишет: "Lieber Mohr...", «Дорогой мавр...» – так он обращался к Марксу. Это первое его письмо. В это время входит Кернике с бутылкой шампанского и с фруктами и говорит: «Ну, как?» – «Ничего не получается». – «А что?» – «Да вот мы застряли...» Он почитал: «Вот на этом мы и кончим». Это действительно был очень удачный конец. Все остальное зритель знал. Должен был знать, если он хотя бы поверхностно изучал историю. А вот то, что было до этого, это было интересно. Так обстоятельства заставляют нас все-таки приходить к каким-то завершениям.

Остров. 1973

Кстати, о концах. Мы делали фильм «Остров», работа шла неожиданно легко, эпизоды рождались прямо на ходу – благо на тему «Робинзонады» напридумано уже так много. Единственное, что меня смущало – я не знал, чем закончить фильм. Какой выход можно найти для человека, который потерял последнее: остров, с которого он так мечтал спастись? То есть концовки у меня были, даже не одна, но все какие-то плакатные, слишком громкие.



Вот так мы сидели однажды и ломали голову над финалом (по плану картину пора было сдавать), каждый рисовал свой вариант. И он вдруг нашелся, этот долгожданный конец! Не из наших рисунков, а из легкого посвистывания – это наш художник, Володя Зуйков, пока рисовал, насвистывал себе что-то под нос, страшно перевирая мелодию. Тут я вспомнил из раннего детства нашего соседа портного – он обычно шил, сидя на столе, и задумчиво посвистывал – точно так же. Из этого родилась мысль: море, среди которого оказался наш герой, есть обыденное море жизни, где каждый занят собой. И спасти Робинзона может только такой же бедолага, как он – другой Робинзон.



Вот из каких отдаленных параллелей может сложиться итог и мораль фильма. А я еще придерживаюсь точки зрения (быть может, уже устарелой), что каждый фильм должен содержать в себе итоги и мораль. Сошлюсь на авторитет Пушкина – он сказал: «Сказка ложь, да в ней намек, добрым молодцам урок». Если бы в его время существовала анимация, он отнес бы эти слова прежде всего к ней.

С «Островом» связано у меня еще одно воспоминание драматического свойства. Выше я рассказывал, что обычно начинал работу над фильмом только после того, как был составлен так называемый «тайминг», т.е. ритмический строй, на основе которого – как следующий этап – проводится запись реплик и музыки. Мне нужно было сначала услышать свой фильм.

Но на «Острове» я как-то пропустил этот момент и начал делать мультипликат без фонограммы. Так что увидеть фильм в черновом монтаже мне удалось только во время музыкальной записи. И когда я его посмотрел, то просто обомлел от огорчения – настолько вяло развивалось действие, вяло и скучно. А ведь пока делались отдельные сцены, все,

казалось, шло благополучно. Я даже сам удивлялся: никогда еще у меня работа не проходила так успешно. И вдруг полный провал.

Это была настоящая катастрофа. Полгода стараний потрачены зря. Я вынужден был отменить запись, отпустить оркестр. Засел за монтажный стол и принялся просматривать сцену за сценой.

Боже, как же я раньше не замечал? – тут затянуто, тут не доиграно… А ведь это был не первый мой фильм, я уже кое-чему научился на предыдущих картинах.

Что же помогло мне выйти из положения? Маленькая техническая деталь.

В монтажном столе есть педали: ход вперед и быстрая перемотка назад. Так вот, когда я случайно нажал на эту вторую педаль и фильм побежал у меня в полтора раза быстрее, я вдруг уловил нужный темп – ведь речь шла о современной цивилизации с ее сумасшедшим ритмом. Этого сумасшествия мне как раз и не хватало.



Фрагмент мультипликата к фильму «Остров».

Я сам переписал экспозиционные листы и дал переснять сцены, почти ничего не поправляя в движении, только придав им нужный темп – и фильм «задышал» как положено. Вот что значит правильный тайминг.

Очень важно, я вам говорил уже, важно не забыть, с чего началась идея, что послужило вирусом, который заразил тебя, но не менее важно, еще более важно знать, чем она завершится. Я своим ученицам твержу и долблю: «Чем кончается ваш проект?» Ни одна из них мне не может сказать развязки. Я говорю: «Тогда нет сценария. Без конца». Вот так вот складывается… Мы с вами говорим о драматургии.

22

Мультигеничность идеи

В чем состоит интересность фильма?

Нет такого единого рецепта, по которому можно выпекать интересные фильмы или делать неинтересные. У Льва Толстого «Анна Каренина» начинается так, что «все семьи счастливы одинаково, но каждая несчастна по-своему». Я бы перевернул эту фразу применительно к анимации и сказал, что все неинтересные фильмы неинтересны одинаково (т.е. в них отсутствуют характеры и все такое прочее), а каждый интересный фильм интересен по-своему. Интересен своей изобразительной структурой, характерами, проблемами, которые он ставит, интересен той гармонией чувств, которые он вызывает с экрана в моей душе.

Все мировое анимационное сообщество пришло к выводу, через тридцать с лишним лет), что самый лучший фильм всех времен и народов – это «Ежик в тумане». Вот в нем, если разобрать, присутствуют все те элементы, которые можно включить в понятие «интересность фильма». Во-первых, сама тема – тема познания жизни, тема первого знакомства с ее таинствами, когда ежик буквально и переносно погружается в таинственный туман и там, в этом тумане, открывает для себя совершенно новую жизнь. Он интересен и изобразительно. Он аттрактивен (аттракция – это привлекательность). Интересен актерской игрой: то, как Норштейн играет ежика, а особенно филина – это ж великолепная актерская игра. Интересен своими открытиями: потому что многие профессионалы,

которые смотрели фильм «Ежик в тумане», обращались к автору: «Как Вам удалось создать этот эффект погружения в туман?» И Юра рассказывал. Это гениально простой способ! Сейчас нет возможности на словах объяснить, но это гениально простой способ – настоящее открытие. В «Ежике в тумане» присутствуют все эти пласты и создают в своем сложении интересность фильма.

Интересен фильм «Нюркина баня» Оксаны Черкасовой. Он интересен своим импрессионистическим подходом. Мы видим знакомые нам обыденные вещи в необыденном изложении: какая-то старушка владеет баней – ну, скажите, разве это анимационная тема? Что тут такого чудесного? Но то, *как* это сделано, и рождает ту интересность.

Мне кажется (я об этом пишу в своей книге, которая неизвестно, состоится или нет), что так же, как есть фотогеничность, когда лицо хорошо получается на экране, или телегеничность, так есть и «*мультигеничность*». Она существует как некая данность. Есть сюжеты, приемы, образы, сам язык, который очень благоприятен для изложения на анимационном экране. И вот эта мультигеничность определяется в самом начале – в момент зарождения идеи, как в зародыше. В этом первом зачатии уже содержится залог того, получится фильм или нет, есть ли в нем вот эти условия.

На мой взгляд, мультигеничность образуют несколько составляющих. Хотя, может быть, мои попытки классифицировать – это профанация. Я понимаю мультигеничность идеи в наличии вот этих составляющих: идея как концепция, которая отвечает не на вопрос «о чем?» или «как?», а на вопрос «зачем?». Каждый художник ставит перед собой этот вопрос, хотя, может быть, бессознательно. Это может быть самое разное, но вот это «зачем» должно быть.

Я уже приводил совершенно дикий, не относящийся к искусству пример. В чем идея фильма «Серенада солнечной долины»? Вы скажете, ну какая там идея – танцуют и играют? А идея в том, чтобы соединить две привлекательные, аттрактивные фигуры – это Соня Хейни и джазист Глен Миллер, которые сами по себе были аттракциями. Соединить их воедино, вписать в сюжет и этим обеспечить зрительский интерес. И они не прогадали – фильм имел феноменальный успех. Вот вам, казалось бы, далекий от эстетики принцип аттрактивности.

Вторая составляющая аттрактивности – это тема. Тему нельзя придумать, тема существует в объективной реальности как данность. Тема

проституции или тема одиночества. Я не могу придти к вам и сказать: «У меня есть идея!» – «О чем?» – «Мы сделаем фильм об одиночестве». Меня отошлют, скажут: «Какая это идея?». Но это очень важная составляющая. Если эта тема как социально-психологическая проблема находит отклик в душе зрителя, она уже в определенной степени обеспечивает вам успех.

– Но ведь все это применимо и к игровому кино, а в чем состоит именно мультигеничность идеи?

– В том, что я могу эту тему решить неожиданно, по-своему. Я уже приводил в пример немецкий фильм «Баланс». Там показывается платформа, которая витает в космической пустоте, и на этой платформе стоит группа людей, которые враждебны друг к другу. Они и боятся, и ненавидят друг друга, но находятся друг от друга в зависимости, потому что стоит кому-то приблизиться к краю платформы, как та начинает крениться, грозит ссыпать всех. Дан пластический образ, который очень трудно, иногда невозможно решить в игровом или документальном кино.

Дальше, если вы ставите вопрос, в чем отличие анимации от других искусств, оно в том, что здесь, помимо игры актеров, которые находятся на платформе, есть еще игра материалов.

Гарри Бардин сделал фильм «Брак». Герои этого фильма – две толстые растрепанные веревки, которые по своему поведению и характеру игры больше соответствуют супружеской паре. Если бы он перевел это на человеческие персонажи, мне было бы неинтересно смотреть, а когда я вижу, что знакомая мне ситуация решена так неожиданно, у меня возникает совершенно новое отношение – любопытство: а как он сможет выразить то же самое другими средствами?

Помимо того, что идея отвечает на вопрос «зачем?» и на вопрос «каким образом?», она должна подводить вас к какому-то выбору, к какой-то морали. Я абсолютно уверен, что гениальная пушкинская фраза: «Сказка ложь, да в ней намек…» – покрывает все качества анимационного кино.

– Вы еще говорили про идею как открытие.

– В другом фильме Бардина «Брэк» речь идет о двух боксерах, которые сделаны из пластилина. Они решены очень карикатурно и гротесково. Эти бойцы вместо того, чтобы боксировать, пускаются в танец, и судья никак не может их развести. Наверное, это было бы интересно и в игровом кино, мы знаем, что у Чаплина в «Огнях большого города» есть гениальная сцена такого бокса, но в данном случае это интересно вдвойне, потому что я вижу, что это пластилин, и этот пластилин опосредованно

показывает двух очень смешных боксеров, которые в конце концов нокаутируют самого судью, а сами взмывают вверх. Это открытие той же темы неожиданным способом.

Или, скажем, польский фильм «Смена караула». Принцесса влюбляется в часового, который ходит под ее балконом, между ними вспыхивает любовь, от которой оба сгорают. Банальная тема, банальная сказка. Андерсен изложил бы ее очень красиво. Но ничего наталкивающего на понятие идеи в этом нет, кроме того, как это сделано, как сыгран материал. Все персонажи в этом фильме – это спичечные коробки. Принцесса – спичечный коробок с сердцем. Солдат – спичечный коробок со спичкой в виде штыка. Давно знакомый мне сюжет раскрывается в совершенно неожиданном ракурсе, в совершенно неожиданном материале.

В фильме Бардина «Конфликт» речь идет о конфликте двух государств, двух армий. Там тоже играют спички. Конечно, это не великое открытие, но это непривычное, новое изложение старой темы: от столкновения погибают обе стороны. В этом открытии заложено эвристическое начало.

Так вот, подводя какую-то черту, я думаю, что мультигеничность идеи находится в ее четырех составляющих: в идее как концепции, как главной мысли, отвечающей на вопрос «зачем?»; в идее как морали – «намек, добрым молодцам урок»; в образности этой идеи – чтобы в фильме был яркий, пластический образ, без которого я не могу решить мою тему; и, наконец, четвертая составляющая – это идея как открытие, в котором должно содержаться хоть маленькое, хоть какое-нибудь, но свое отношение к искусству.

Пространство довоображения

Когда говорят, условное это искусство или не условное, а, напротив, реалистичное, мне кажется, что это игра словами. Искусство не может быть не условным. Любое, даже самое реалистическое – скажем, Репин «Не ждали», или Иванов «Явление Христа народу», или любое другое реалистическое произведение условно само по себе, потому что ситуация, предполагающая объем, пространство, изложена в плоском изображении.

Всякое искусство условно. Условен и балет – там люди не ходят пешком, как нормальные, а танцуют. Но чувства, которые вызывает балет, или картины, или фильмы, которые тоже, кстати говоря, преподаны на плоскости экрана – чувства эти реальны. Для меня они реальны, потому что затрагивают мои ощущения, мое отношение к жизни.

В мультипликации же мы иногда имеем дело с двойной условностью. Например, в том же фильме «Брак» условность преподносится как некие условия игры, которые мною очень легко принимаются, потому что я из личного опыта или из наблюдений за другими людьми очень хорошо знаю, какими сложными бывают отношения между супругами. Я знаю, что такое супружеский конфликт. На это накладывается вторая категория условности – я знаю условия игры, но эти условия преподносятся необычным способом: ссора между мужем и женой разыгрывается двумя потрепанными веревками, которые ведут себя очень узнаваемо. Значит, условность кроется еще в догадках. Я догадываюсь не только *о чем*, но и *как* это происходит.

У Бардина есть еще один фильм, который называется «Банкет». Мы видим реальный стол, настоящие тарелки, бутылки, рюмки, салатницы и все такое прочее. Происходит пирушка: мы слышим, как они пируют, провозглашают тосты. Но есть во всем этом нечто необычное: пируют люди, которых мы не видим. Мы видим только те предметы, при помощи которых эта пирушка осуществляется: тарелки, вилки, из бутылки льется вино, проливается на скатерть – а самих людей нет. Я их *довоображаю*. И вот этот простор для довоображения – ни в одном другом искусстве такого нет, даже в балете. Довоображение, которое создается хорошим художником в хорошем фильме.

Эта радость довоображения, которую я испытываю – тоже один из важнейших элементов интересности. Вы меня сейчас натолкнули на мысль, что интересность должна заключаться еще и в том, что я довоображаю. Это мое активное отношение к предмету творчества, к фильму. Конечно, это не является исключительным свойством только анимации, довоображение присутствует и в реальном кино. «Огни большого города» Чаплина дают зрителю массу простора для довоображения. Но такого пространства между объектом изображения и субъектом, т.е. зрителем, такого объемного и богатого пространства не предоставляет ни одно другое искусство.

– Это пространство для довоображения позволяет зрителю как бы продолжить историю вместе с режиссером, делает его в какой-то степени соавтором фильма?

– Он может по-своему ее трактовать. Это диалог с режиссером, Вы правы, но это диалог негласный: «Я смотрю и я – реагирую». Я много раз присутствовал на демонстрации наших фильмов. В зале они смотрятся совершенно по-другому, когда вокруг сидит много народу, и они

реагируют, смеются. Представьте себе, что смотрите футбольную игру, игра острая, конфликтная, виртуозная, а стадион молчит, и я молчу вместе со всей трибуной. Для меня половина удовольствия потеряна. Мы одновременно смотрим одно и то же, не зная друг о друге ничего, мы коллективно реагируем на этот фильм. У зрителя начинает работать довоображение и догадка, зритель узнает в себе некий *талант* – «Я могу догадаться!». Прсмотр фильма – это творческий процесс. Если я никак не реагирую на хороший фильм, значит, я – бездарный зритель. Потому что есть талантливые и есть бездарные зрители.

Восприятие условности

Или же я могу быть талантливым человеком, но не знать условия игры. Мы сейчас подходим к вопросу условности. Условия игры в бейсбол. Я не знаю, почему надо радоваться, когда игрок бежит, а мяч летит через зеленое поле, или гневаться и расстраиваться из-за того, что он не попал битой по мячу. Мне не понятно это, хотя остальные зрители беснуются на трибунах, будто переживают личное горе или личную радость.

То же самое – в театре кабуки. Идет какая-то японская пьеса, и зрители, знающие условия игры, условия языка этого театра, переживают это как реальность, как нечто затрагивающее их самым непосредственным образом, затрагивающее их судьбу, их душу. А я сижу, как пень, и мне может показаться смешным: «Ха! Он поднял ногу». В это время мой сосед-японец будет рыдать. Оказывается, поднять ногу – это знак смерти.

– На примере того же футбола: там же никаких драматических ситуаций, там же страсти рождаются на пустом месте. Чему там сопереживает зритель? Откуда, на Ваш взгляд, это появляется? Ведь правила, созданные там, никакого отношения к жизни не имеют.

– Во-первых, существует элемент состязательности – выиграть или проиграть. Это живет в человеке. Азарт игры, победы есть даже у животных. Эта победа может сопровождаться печалью или радостью, когда один бросает мяч, и он летит не в ворота, а в какую-то странную перекладину. Мяч просто перелетает через перекладину, мои соседи, которые знают правила игры, ликуют! Мне это – до лампочки, но они понимают, что выиграли. Итог борьбы становится очень важен.

Или, скажем, в драме: все шекспировские трагедии построены на том, что я болею – ненавижу одних и люблю других. В «Ричарде третьем» я могу десять раз ходить на эту пьесу в разных постановках и каждый раз буду с нетерпением ждать, когда этого прожженного негодяя и прохвоста погубят. Я участвую в этом зрелище.

А это непросто, чтобы я болел за веревку или за проволоку. У Бардина почти все фильмы иносказательны. Но я говорю ерунду, потому что иносказательно само искусство анимации. Но Бардин возводит эту иносказательность в принцип, в главный элемент аттракции. У него есть фильм с проволокой: проволока-женщина и проволока-мужчина. Это простая проволока, и я за несколько секунд прилаживаюсь к этой условности. А дальше уже слежу за развитием событий.

Дети воспринимают условность лучше, чем взрослые. Во-первых, потому, что круг условностей у них гораздо меньше. Взрослые существуют в условностях этикета, подчиненности начальству, условностях обмана и правды, условностях супружеских отношений. Мы все живем в сложном мире условий, которые диктуют нам поведение. Дети привыкли к правилам, потому что это первое, с чего они начинают освоение жизни. Причем это освоение происходит разными путями. Одно – личным путем: «Я обжегся о свечку, это значит, что она горячая, больше я в огонь палец не суну». Но я также знаю, что если я написал, меня шлепнут. Мне внушили, что этого делать нельзя. Или меня могут поставить в угол за то, что я не ел кашу или ел не так, как положено. Дети воспринимают эти условия как абсолютную данность, не подлежащую обсуждению. Они очень быстро воспринимают, уже в три-четыре года могут играть в «продавец-покупатель». Я помню это хорошо, может, мне было лет пять, когда мы играли на пляже: я продавец – продаю стаканчики с песком, а какая-нибудь девочка – покупатель. «Почем?» – «Три рубля». – «Дорого!» – «Нет, не дорого!» Откуда я этого набрался? Я впитал это из наблюдений, это во мне осело.

Это удивительное чудо природы, что она наделила человеческий гений (всякий человек рождается гением) способностью укладывать в сознании и распределять эти правила: «можно – нельзя», «хорошо – плохо». В первые семь лет жизни. В эти семь лет человек воспринимает и усваивает такое количество информации, которым потом живет всю оставшуюся жизнь: он осваивает язык, вопросы этики, вопросы собственной

сохранности, вопросы взаимоотношений. За минимальный срок он осваивает количество, равное многотомной энциклопедии. И главным образом он усваивает элементарные условия жизни, поведения и реакции. Человек реагирует и рефлектирует не только на боль или испуг, он реагирует на такие понятия как справедливость или несправедливость, красота и безобразие. Вот почему так важно (это я сажусь на свой излюбленный конек), что мы – аниматоры – преподаем детям в момент формирования их психики, их души. Это закладывается на всю жизнь. Может, это не проявляется буквально, но в скрытой форме остается в душе и дает о себе знать в разных ситуациях.

23

Сценарий мультфильма

(конспект лекции)

1) Идея – различные грани понятия.
2) Тема
3) Конструкция сюжета
4) Конфликт
5) Аттракционы
6) Гэг
7) Тайминг

1. Идея

Успех или неудача фильма во многом предрешается уже на стадии зарождения идеи.

Существует такой термин: «фотогеничность». (Теперь добавляют сюда и «телегеничность».) Например, когда лицо хорошо получается на фотоснимке или на экране, его называют фотогеничным. По этим признакам идеи также могут быть *мультигеничными,* т.е. наиболее благоприятными для воплощения средствами анимации.

Но прежде следует разобраться в самом понятии «идея». Понятие это отнюдь не однозначное – оно имеет различные грани, каждая из которых впрямую влияет на судьбу будущего фильма.

Идея – как основная концепция, сверхзадача

Если все другие компоненты фильма (тема, сюжет, конфликт и т.д.), отвечают на вопрос «о чем» и «как», то идея отвечает на вопрос «зачем». Что послужило импульсом для выбора данного сюжета? Какую цель* ставит перед собой автор и на чем базируется предполагаемый успех?

Например, идея фильма «Серенада солнечной долины» основывалась на участии в нем популярнейших в то время звезд: фигуристки Сони Хеньи и джазмена Глена Миллера. И авторы не просчитались: фильм имел оглушительный успех.

Идея – как мораль, вывод

Язык анимации иносказателен. К нему наиболее подходит выражение Пушкина «Сказка ложь, да в ней намек, добрым молодцам урок».

Режиссеры нынешнего поколения чураются назидательности, стремятся завуалировать собственный замысел. Их лозунг – «No message» – никакого послания! Это естественная реакция на догматизм, царивший у нас долгие годы. Но мораль, так или иначе, будет присутствовать в фильме, вопрос лишь в том, как она подана – в виде голого нравоучения, или через художественный прием, подводящий зрителя к самостоятельному выводу. В этом смысле особую роль приобретает концовка: в ней подытоживается весь ход событий, показанных в фильме. Выбирая сюжет, старайтесь, прежде всего, ясно определить его финал.

В фильме «Остров» мы почти до самого конца съемок не имели четкого финала; точнее – было несколько вариантов, но все расплывчатые. Выход был найден, когда мы решили, что робинзона спасет... другой робинзон, такой же бедолага, как и он. В этом и заключался урок: из беды выручит лишь тот, кто сам испытал ее.

Одна из самых гениальных концовок в мировом кинематографе – последний кадр фильма Чаплина «Огни большого города», где Чарли с

* Слово «цель» имеет и другой аспект в драматургии: это конечная точка, к которой движется сюжет. Например, фабула мультфильма «Меч в камне» строится на предсказании – тот, кто сумеет вытащить меч из каменной глыбы, станет королем Англии. Отсюда вытекают все последующие действия фильма. Каждая сцена служит как бы ступенью лестницы, которая в конце приведет забитого мальчугана к трону.

виноватой улыбкой спрашивает: «Теперь вы видите?». В общем контексте фильма эта фраза приобретает символический смысл.

Идея – как образ

Вообще-то это тавтология: «idea» по-гречески как раз и означает «образ» («то, что видно»). Но в данном случае мы рассматриваем образ и образность как одно из качеств, составляющих понятие идеи.

В мультфильме братьев Лауэнштейн «Баланс» показана группа людей, ненавидящих друг друга, но вынужденных держаться вместе, ибо судьба каждого зависит от поведения остальных. Ситуация не нова, но авторы нашли для нее очень яркое образное решение: они поместили этих людей на платформе, свободно висящей в пустоте. Достаточно кому-то из них приблизиться к краю платформы, как она начинает опасно крениться, заставляя остальных бежать к противоположному краю, чтобы не соскользнуть в пропасть (что все-таки произойдет в конце). Образ идеи подчеркнут также манерой игры и внешностью персонажей: узкие фигуры в стиле Джакометти передвигаются по платформе подобно сомнамбулам. Так через метафору выражена мысль о неустойчивости нашего мира.

В фильме «Человек в рамке» в качестве образа выбрана золоченая рама, которая растет по мере возвышение находящегося в ней человека. К концу рама полностью закрывает собой человека и из нее вылетает его душа: анкетный листок со словами «Нет... Не был... Не состоял». (К сожалению, нам не разрешили такой финал, в результате идея не получила достаточно четкого образного звучания.)

Идея – открытие

В искусстве, как и в житейской практике, под словом «идея» обычно понимают внезапное озарение, открытие чего-то нового. Эвристическое начало («Эврика!» буквально: «я нашел!») – неотъемлемое качество мультигеничного сценария. Находка может проявиться по-разному: в оригинальной трактовке темы, остроумном приеме, парадоксальном использовании материала одушевления и т.п.

В польском мультфильме «Смена караула» рассказывается о пламенной любви, вспыхнувшей между принцессой и солдатом, от которой они оба сгорают. Банальная сказочка, но в чем ее идея? В том, что вся эта история разыгрывается на спичечных коробках. Такая парабола позволила совершенно по-новому разыграть тривиальный сюжет.

2. Тема

Часто на вопрос «в чем идея сценария?» следует ответ – про любовь, или про коллективизм и т.д. Это типичный пример подмены понятий, когда тему выдают за идею. Ошибочно также смешивать тему с сюжетом.

Тема – это постановка той или иной социально-нравственной проблемы. Тему нельзя сочинить, она существует как объективная данность и служит предметом исследования при разработке сюжета.

Есть множество вариантов изложения одной и той же темы. Например, «Отелло» Шекспира и «Маскарад» Лермонтова имеют не только общую тему, но даже некоторые аналогии в характере интриги. Но это два совершенно самостоятельных сюжета.

3. Сюжет

Сюжет можно рассматривать как последовательную развертку темы через конкретные судьбы в конкретных обстоятельствах.

Форма сложения сюжета зависит от характера самого фильма. Бывают фильм-размышление, фильм-настроение, фильм типа поэтического эссе.

Мы будем говорить о фильме повествовательном.

24

Построение сюжета в анимационном фильме

(курс лекций)

Лекция I

Занятие проводится на основе разбора классических анимационных фильмов Диснея «Белоснежка и семь гномов» и «Бэмби». Обратим основное внимание на механику построения сюжета, а именно – каким образом строится сюжет на примере отдельного эпизода: как логически вытекает событие из предыдущего, как готовятся последующие события.

Рассмотрим, как режиссерски построен эпизод встречи Белоснежки с Принцем.

Экспозиция

По системе построения нормального классического сюжета экспозиция – это введение в действие, представление героев.

Как оно подготовлено Диснеем? В начале работы над фильмом Уолт Дисней и его сотрудники построили многоярусный съемочный станок, который назывался «мультиплан». Камера проникала через семь ярусов, которые раздвигались, пропуская ее от общего плана к крупному – окну на башне. Впервые Дисней использовал этот прием в работе над фильмом «Старая мельница».

Посмотрите, как начинается фильм – с книги. Это тоже излюбленный прием Диснея – начинать фильм с повествования. Есть в этом расчет на эффект: переход от чего-то сугубо неподвижного к чему-то динамичному. Есть в этом и своя хитрость: казалось бы, книга, буквы, рисунок – то, что двигать нельзя, а вы чудесным образом вовлекаете их в движение и тем самым заинтересовываете зрителя, вводите его в мир чудес.

Таким образом, экспозиция была дана для того, чтобы мы увидели место действия – замок, холодную красавицу-Королеву, увидели, что она значит в этом замке и в этом мире. Далее – представление Белоснежки, причем мы ее еще не видим, она за кадром. Очень тонкий режиссерский ход. Есть выражение: «Свита играет короля», а здесь «играют» еще не появившегося главного героя. Этот прием часто используется и в театре, и в кино – иногда целый акт говорят о герое, не показывая его, тем самым возбуждая интерес и любопытство зрителей.

Следующий эпизод – встреча Принца и Белоснежки. Она поет вместе с птичками, и появляется Принц – в ее мечтах. Так представлен новый герой, который пока еще существует как мечта. При этом «соперница» Королевы показана простой девушкой в дырявом платье (тоже прием). Дисней не перестает нас удивлять – он все время держит нас, зрителей, в ожидании, в результате показывая то, чего мы вовсе не ожидали (так называемая *«ожидаемая неожиданность»*).

Дисней придумал, как наиболее эффектно показать встречу героев – они отражаются в воде колодца – при том, что именно у колодца начался разговор о принце. Кроме того, следует обратить внимание на игровое наполнение кадра – он все время «играет» (голуби заглядывают в колодец). Не надо забывать, что анимация, прежде всего, – зрелищное искусство. У Диснея кадр как бы вышивается мелким бисером, создавая ощущение его глубины.

Зрителя, особенно детского, необходимо сразу настроить так, чтобы он стал «болеть» за того или иного героя. Это все во власти режиссера.

Пример: Чаплин в одном из своих последних фильмов – «Мсье Верду» – играет злодея, соблазнителя женщин и убийцу, но в одном из эпизодов (на лодке) режиссер так настраивает зрителя, что тот сочувствует преступнику.

Итак, на начальной стадии фильма режиссер должен настроить зрителя на героя. Правда, сейчас модно снимать так, чтобы зритель не понимал, что хочет сказать автор. Но в своих первых фильмах я бы все-таки посоветовал вам распределять акценты таким образом, чтобы зритель понимал, где добро и где зло. В дальнейшем можно уже будет усложнять.

Эпизод встречи – одновременно и музыкальный аттракцион. Первая песня – ожидание Принца, вторая – песня самого Принца, третья – песня леса, сначала умиротворяющая, затем – нагнетающая страх.

Следующий эпизод: приговор – гнев Королевы. В кадре много неба, низкий горизонт – Белоснежка на воле, на просторе, с нею егерь. И здесь же завязка нового эпизода.

В каждой сцене есть своя завязка, своя доминанта, на которой эта сцена держится. В этом эпизоде Белоснежку хотят убить, принести ее сердце Королеве. Начинается новая музыкальная тема. Тема решает изображение: светлое небо, темный силуэт егеря, нагнетается напряжение (что-то от Хичкока), а с другой стороны – трогательное полное неведение Белоснежки. Сцена решается фотографически. Ее акцент – блеск кинжала, это запоминается. На тень Белоснежки ложится тень кинжала, при этом кинжал дрожит в руках егеря, что выражает его колебание. Музыкальное напряжение все нарастает. Доминанта сцены с кинжалом: «Не могу». Доминанта следующей сцены – «Беги» и т.д.

Следующая сцена – Белоснежку пугает сам лес. Пространство используется из глубины, изображение начинает вращаться (даже сам фон) и кружится до тех пор, пока Белоснежка не падает. Эпизод бегства – один из самых ярких примеров музыкально-ритмического аттракциона. В этом аттракционе привлечены все возможные для данной среды аксессуары, обыгрывается все, чем можно испугать в лесу девочку: повсюду ей представляются чудовища – крокодилы, лешие, летучие мыши. Освещение меняется, что тоже помогает показать оттенки страха.

Создание напряжения и его разрешение

Пример: маленькие стульчики в домике гномов – якобы здесь живут дети. Зрителя интригуют. Научитесь и вы интриговать зрителя.

Дальнейшее развитие сюжета: в лесу – не чудовища, а глазки животных в темноте. Они приводят Белоснежку к домику гномов. Пора искать ночлег.

Один эпизод может содержать множество музыкальных или хореографических номеров. Играет «мультиплан». Наезд. Раздвигаются ветки. Зрители видят симпатичный домик.

Сцена уборки. Она разрабатывалась заранее. Был обыгран весь ассортимент предметов (груда посуды, колодец, кувшины, окно, паутина и пр.). Обыгрываются все детали, движения, даже тени. При этом незаметно готовится представление следующих героев, через место, в котором они живут. Жуткий беспорядок, грязная посуда – ожидание – затем появляются герои. Изменяется музыкальный ритм, отъезжает тележка, на которой гномы возят алмазы. Они делают свою работу так, как написано в сказке братьев Гримм – Дисней выдерживает все характеры очень аккуратно.

Следующий эпизод: Белоснежка в спальне гномов по надписям на кроватках узнает их имена. После уборки она готовит еду и ищет место, где можно улечься спать – для этого нужен второй этаж в доме, а также для того, чтобы обыграть сцену, в которой гномы ищут того, кто забрался к ним в дом.

Прием параллельного монтажа

Белоснежка идет в спальню, а Гномы поют в пещере свою песенку. После следует чисто музыкальный номер с танцами. Динамическая композиция, где гномы шагают по бревну наискосок через весь кадр. Сцену полтора месяца делал чех Владимир Тытла, один из лучших аниматоров студии. Всего на студии работало семьдесят художников, которые искали походку каждого гнома, композицию. Дисней говорил: «Когда вы делаете полнометражный фильм, каждый квадратный сантиметр экрана должен быть наполнен игрой». У Диснея были так называемые сессии («session») – группа аниматоров садилась и придумывала различные трюки, игру деталей, например, храп, открывающий дверцы шкафа и пр. Еще до того, как аниматоры начинали делать фильм, они выстраивали и биографии всех героев – у каждого был свой характер, свой темперамент. Сам Дисней говорил, что взял это из системы К.С. Станиславского (кстати сказать, в США больше его поклонников и подражателей, чем у нас).

Итак, Белоснежка ложится спать, ее укрывают птички, за кадром звучит пение, зверушки в испуге убегают. Гномы увидели свет и со страхом входят в дом, ожидая чего-то страшного. Страх нагнал Простачок – увидев спящую Белоснежку, он решил, что это привидение. Показана их реакция: нагнетание страха, напряжение. Часто используются тени на стене. Простак поднимается в спальню, чтобы убить Привидение, пока оно спит. Но... Алогичность поведения – бьют Простака, думая, что Привидение – это он. Обыгрывается куча ловушек, которые гномы сами себе расставили.

Гномы поднимают свои орудия, и вдруг все замирает. Покрывало падает, Белоснежка просыпается. Происходит знакомство.

Действие развивается дальше. Белоснежка вспомнила про суп, и все побежали вниз – это называется мотивация.

Идет подготовка к следующему эпизоду – мытье рук. Необходимо всегда обращать внимание на мотивацию в ваших сценариях, она не должна быть слабой даже в самых маленьких картинах.

Обыгрывается следующий эпизод, в игру вступает все: мыло, пузыри и т.д. При этом сцену обеда Дисней безжалостно выкинул, т.к. она замедляла действие. Гномы вспомнили Королеву. И далее сцена старения Королевы: ночь, замок, Королева раскрыла заговор егеря, идет великолепный запоминающийся эпизод – проход по винтовой лестнице. Выразительная деталь – в сцене колдовства Королева показана через старение руки, т.е. через частное выражается целое.

Далее вновь идет параллельный монтаж – от страшной сцены колдовства переход к разудалому веселью в домике гномов. Настроение сталкивается контрастами радости и страха. Очень важен параллельный монтаж. Этот прием придуман еще в 1910-х годах американским режиссером Д. Гриффитом (фильм «Нетерпимость», где осужденного ведут на казнь и одновременно к месту казни мчится гонец-освободитель). То же в сцене с яблоками в фильме Диснея. Всем понятно, чем все кончится, но «помучить» зрителя необходимо. Перед сценой отравления радостное благостное чувство. Прилетают грифы – чуют смерть. Везде расчет, при каждом новом просмотре открываются новые детали. Конец достаточно «мармеладный», но китч есть во всех фильмах Диснея. Он говорил: «У меня не хватает вкуса, но у публики тоже, поэтому мы хорошо понимаем друг друга».

Прием повтора

В фильме «Бэмби» большое значение имеет ритм, действие держится на пауза, повторах. Так, Филин рассказывает, что такое любовь. Молодежь уверена, что с ними этого не случится, и каждый по очереди попадает в эту ловушку. Все мотивируется, т.е. рассматривается как неразрывная цепь событий, одно обуславливает другое. Это – элементарная основа драматургии и режиссерской разработки (хотя такой прием применяется не всегда). Музыкальная тема повторяется и в сцене с Филином, и в сцене знакомства с Фалин, и так далее.

Другой момент – перевод текста на язык сценария. У Диснея было много сценаристов: по динамике, диалогам, гэгам. Разбирая фильм по эпизодам, понятно, как они работали. Фрэнк Томас и Олли Джонстон – были шеф-аниматорами, у каждого из них в подчинении было по два-четыре аниматора, а у тех, в свою очередь, по два ассистента. Такая «пирамида» создавала режиссуру эпизода.

По легенде Дисней держал самолет наготове, чтобы вылететь в зоопарк, где должен был родиться олененок. «Бэмби» – третий фильм Диснея. Перед «Старой мельницей» он открыл класс актерского мастерства, где изучали систему Станиславского, рисовали с актеров, выстраивали диалоги, четкие взаимоотношения между героями. Например, Топтун стал ментором: как Вергилий, он водит Бэмби, который учится жить в этом мире, говорить, преодолевать препятствия. Весь фильм – это познание мира: Бэмби увидит жестокость, трагедию смерти, почет, славу и благородство своего отца. Зритель увидит, как зреет его характер, как он становится вожаком. Все персонажи натуралистические, нет ни одной выдуманной фигуры. Отношения между животными очеловечены. Но самого человека в кадре нет, он присутствует как возможная опасность (эпизод, где мать учит Бэмби осторожности).

Как начинается «Бэмби»? Панорама, использован «мультиплан», показаны детали: ручеек, водопад, лес. Постепенно вводится новая информация. Пока сюжета нет, все очень литературно. Завязка: идиллия – знакомство с новым героем, принц родился. Завязка обозначена музыкально: весть приносят птицы. Все вести приносят птицы. Сюжет фильма, особенно полнометражного, подобен горному ручью – начинается маленькой струйкой, огибает камни, водовороты и постепенно накапливается, нарастает, чтобы затем обрушиться водопадом. Хороший сюжет мультигеничен. Кроме того, должна быть смена ритма, смена ощущений – не давайте действию зациклиться, а зрителю – заскучать.

Следите за реакцией зрителя. Я не призываю «подлаживаться» под зрителя, но помнить о нем всегда надо. В персонажах должна быть «узнаваемость», чтобы человек в зале подумал: «Да, то же было и со мной!» Мультипликация – проникновение в суть нашей жизни. Но надо не только увидеть что-то важное в нашей жизни, а суметь и обыграть это актерски так, чтобы зрителю было интересно.

Так, имя родившегося принца мы узнаем только в конце эпизода. Далее – сцена познания мира, дети познают окружающую жизнь: сначала птичка, затем бабочка, цветок и так далее. Каждая ступенька познания кажется Бэмби вершиной, открытием нового мира. Для этой сцены сотрудники Диснея разработали три альбома с набросками олененка. Кончается эпизод патетической картиной: панорама вверх, на скале папа – еще одна очень важная деталь.

Большое значение имеет отработка деталей – аранжировка, как в центре кадра, так и на периферии. Эпизод у Диснея всегда «вышивается» мелкими деталями, при этом каждый имеет связки, как бы вытекая один из другого. Иногда мы этого не замечаем, но в подсознании все откладывается.

У каждого героя Диснея своя музыкальная партия. Важно не только мыслить визуально, но и слышать свой фильм. Для этого в самом начале работы обычно записывается фонограмма. Дисней делал раскадровку, затем композитору давали задание – эпизод на девятнадцать с половиной секунд.

Нельзя забывать, что ваш фильм «ходит на двух ногах» – звуке и изображении. Звуковой фон и мелодический ритм должны быть тщательно проработаны – тогда персонажи сами будут оживать. Вспомните стихотворение Пушкина «Пророк»:

Духовной жаждою томим,
В пустыне мрачной я влачился,
И шестикрылый серафим
На перепутье мне явился.

Видите, как передано движение? Необыкновенная образность: «Персты, легкие как сон». Действительно, что может быть легче, чем сон?

Язык аниматоров – не музыка, не слова, не стихи, а *движение*. Но надо всегда «слышать» свой фильм, иначе вы можете попасть в трагическое положение – создадите фильм вялый, адинамичный и скучный.

Лекция II

Раньше мы предупреждали студентов: «Не заштампуйтесь, открывайте новое». Теперь я думаю (пусть это и прагматично), что гораздо полезнее посоветовать познать самого себя – т.е. понять, что ты умеешь, на что способен, и попытаться развить это в работе. Свой «дар» (громкое слово!) вы должны ощутить и развивать, иначе можете пожалеть, что вовремя не оценили его по достоинству.

Когда у меня самого не получалось что-то, я не пытался себя преодолеть. Не умел рисовать лошадей, как Григорий Козлов, но зато мне хорошо удавалось преображать движения и жесты (тот же Оле-Лукойе), и я «эксплуатировал» свое умение. И не стоит бояться ошибок (Жан Кокто говорил: «То, в чем публика тебя упрекает, и развивай, это и есть ты»).

Построение сюжета

Сюжет строится по-разному:
– на повествовании, т.е. интрига сразу заставляет зрителя заинтересоваться и удерживать внимание.
– на настроении (фильм «Отец и дочь») – все держится на композиции, как будто не происходит никаких событий.
– на ритмике («Танец линий»).

Так, вовремя себя «разгадал» Поль Дриссен – стал работать не как Дисней, а «под себя», отрабатывая абсурдную ситуационную модель (муж уходит от жены на потолок и там ест свое яйцо и т.д.).

Насколько плодотворны будут ваши поиски, покажет время, но помните, что процесс создания фильма – это обоюдный процесс, в него вовлечен и зритель. Если ваш талант в том, чтобы сосредоточиться на повествовании, действии, что ж – пробуйте, варьируйте. Если вы боитесь банальщины, повтора того, что уже было, а оригинальной драматургии пока нет, хотя тип вашего фильма для вас ясен, то попытайтесь к нему найти нужный обертон. Не нашли за месяц – лучше переменить направление поиска. Главное – исходить не из абстрактности, а из конкретности. Не замыкаться на эссе, а создавать модель – так будет легче.

И еще: краткость – сестра таланта. В фильме «Жил-был пес» исключены промежуточные моменты. После фразы: «Есть хочешь?» – сразу свадьба. Или Василий Васильевич сидит в пижаме, а в следующем кадре он уже завязывает галстук. Пусть у зрителя будет возможность «до-вообразить».

О композиции эпизодов. Образ и идея-открытие

Трафаретов тут нет. Просто в свою идею надо быть влюбленным. Каждый находит что-то свое. Блестяще использованы художественные возможности у Алана Янга («Карнавал») – в игре красок и ритмов смена настроения вызывает у зрителя физиологическое чувство гармонии. В экспрессивном югославском фильме «Лазарь» нет ни одной фронтальной картинки – все показано или сверху, или снизу, создавая напряжение, динамизм.

И все-таки я бы вам посоветовал тщательно разрабатывать схему эпизода: кульминация, выразительный аттракцион (не пренебрегайте трюками!), концовка в каждом эпизоде, желательно многозначительная («Бэмби»).

Трюк в мультипликации – это прием, отличающийся изобретательностью и неожиданностью, обязательно опирающийся на игровую ситуацию. Строится трюк, как и сценарий – в нем есть своя микродраматургия: завязка, кульминация и развязка.

Так, Флейшеры (как выдумщики они были сильнее Диснея и Хана Барбера) исходили из того, что в затеваемой со зрителем игре условия должны быть обозначены в начале. Например, ситуация – «я суеверный». Появляется черный кот – плохая примета.

Лекция III

Деталь и обобщение

Деталь – дополнительный штрих, усиливающий характеристику героя. Обобщение характерных черт – соединение деталей по смыслу.

Рассмотрим конструкцию фильма «Пиноккио».

Сцена «Танец марионетки» – одно из высших достижений анимации. Движение есть сумма статических положений, отдельных состояний. Оно имеет различные формы: инертное подчиняется механическим факторам (биомеханика движения), а самое трудное – это актерское мастерство. Как показать характер неживого, но подвижного Пиноккио? Как соединить куклу и окружающую среду? Тем более что идея конфликта строится только на взаимодействии героя с окружающим миром (как, кстати, и в «Винни-Пухе»). Начиная фильм, вы должны увидеть мир взаимоотношений, окружающих персонажа, и сделать их интересными зрителю, ввести зрителей в «правила игры». Обычно взаимоотношение героя с внешним миром осуществляется через детали.

Движение – это способ реагирования на внешнюю среду, игра (например, мяч прыгает, отскакивает – это игра мяча). Система взаимоотношений в фильме «Пиноккио» тщательно продумана. Речь идет от лица Сверчка. Интрига – пружина, которая двигает действие. Дисней часто начинал с показа книги. В фантастику изложения вкрапливается достоверная деталь, и вы начинаете верить в происходящее. Благодаря убедительной детали-подробности доверяете рассказываемой истории.

Экспозиция «Пиноккио»:

1. мы представляем героев и тот мир, в котором они живут;
2. многое представлено в контрасте (размеры);
3. папа – это тот мастер, который изготовил кукол.

Перефразируя Чехова: чтобы в четвертом акте выстрелило ружье, надо, чтобы оно «висело» в первом. Невероятное складывается из подробностей, которые должен замечать профессиональный режиссер, каждый кадр должен быть наполнен игрой. Зритель увидит все это «боковым зрением», но все-таки увидит.

Разберем несколько мизансцен.

«Прежде, чем двинуть рукой, нужно пропустить движение через свою душу» (Дисней). Пример приема «запоздавшей реакции» – реакция авантюристов, встретивших деревянного мальчика (эпизод «Цирк Тромболи»).

Восприятие человеком ситуации и его реакция на нее разные. Пример из Юрия Норштейна: свеча в банке – кот гасит свечу, поймав огонек на лапу. Мир надо показывать отраженно.

Часто используется ситуация «дежа вю» (как будто это было ранее) – если я вижу на экране то, что было и со мной когда-то, значит, это правда. «Истинность страстей в предполагаемых обстоятельствах» (А.С. Пушкин). «Истинность страстей в предлагаемых обстоятельствах» (К.С. Станиславский). «Невероятность факта и достоверность чувств – это анимация» (сформулировано мной)… Впрочем, достоверность чувств можно и сыграть (как играл Михаил Чехов). У Норштейна актерски поразительно сыгран не только Башмачкин – Норштейн «играет» и дождь, и снег, и капельку чернил на кончике пера. Другой пример: фильм Елены Гаврилко «Подружка».

В инерционном движении толчок идет извне, по реакции предмета на толчок мы узнаем характер этого предмета (к примеру, мячик это или ядро: скажем, ядро – Собакевич, а воздушный шарик – Манилов). Т.е. все равно мы играем характеры, одушевляем предметы, которые в этом движении могут деформироваться, даже дерево и сталь. В книге Халласа «Тайминг в анимации» есть иллюстрация – кулак боксера бьет по лицу, и оно деформируется. Между прочим, Дисней придерживался строгих этических правил: нельзя колоть, резать, отрубать, не говоря уже о том, чтобы показывать кровь. Позже этих правил перестали придерживаться.

Принцип, по которому чередуются эпизоды – это принцип контраста. Так, когда у Бэмби убили маму, идет снег, весь мир покрыт густой снежной пеленой.

А у Ю.Б. Норштейна в «Ежике в тумане» нет эха. В тумане эхо отсутствует…

Я, может быть, перегружаю вас деталями, но это все вам пригодится. Даже если у вас только один герой (девочка, медвежонок), он ведь тоже находится в связи окружающей средой. Вы должны поместить его в эту среду и создать игровую ситуацию, которая возникнет только в том случае, если в созданном вами мире складываются игровые отношения (не только между героями, но и между вещами, т.к. они тоже характеризуют героев).

После самого мрачного момента в жизни Бэмби – контраст: весна, сладко поют птички. Настоящий китч. Пик иронического отношения к любви – монолог Филина. В этом эпизоде все выстроено абсолютно точно, одно за другим. Только что во мраке мы видели бедного сироту-олененка, и вдруг – разноцветная весна. Контрасты содержатся не только в эпизодах, но и в музыке фильма – как в сонатах Бетховена, в разных частях разная ритмика и тональность.

В фильме обязательно нужна смена настроений, контраст, резкая смена настроений всегда выигрышна. В режиссуре допускается небольшая манипуляция чувствами своих героев и чувствами своих зрителей. Вспомните композицию эпизода (вторая встреча Бэмби с Фалин после любовной сцены Скунса и Зайца) – полет влюбленных над землей и вдруг – бой. Эпизод построен на контрастах, на игре светотеней – эклектика вполне оправдана. Далее пожар – борьба со стихией природы…

Надеюсь, что все, что я вам говорил, пойдет в «копилку» вашего творческого опыта, но, конечно, вы как художники должны сами решить, в каком изобразительном ключе будет исполняться ваша история, должны сами все придумать и воплотить…

Лекция IV

Еще раз о завязках и развязках

Попробуем разобраться в том, что такое сценарий анимационного фильма. Даже не в целом сценарий, а именно сценарий с точки зрения сюжетосложения. Как складывается сюжет. По той таблице, которая у меня есть, это, собственно говоря, и есть реализация идеи, о которой мы уже говорили.

Существует выработанная в процессе практики анимационного кино (конечно, позаимствованная из литературы) классическая схема построения сюжета, в которой события располагаются примерно в такой последовательности.

Сначала идет экспозиция. Что это такое? Как и в литературе, как и в кинематографе или в драме, в театральном искусстве, экспозиция – это представление места действия и героев. Чтобы отталкиваться от каких-то конкретных примеров, возьмем как классический пример «Белоснежку и семь гномов» Диснея. Очень интересно проследить, как начинается эта сказка. Дисней погружает нас в привычную атмосферу восприятия сказки как литературного произведении. Фильм начинается с книги, и это дает детям возможность предвкушать будущее развитие этой сказки. Открывается книга, и мы видим статичную картинку – замок. Испытанный прием. Дисней использует в своем творчестве все формы воздействия на зрителя, которые есть у анимации. В том числе на то, что анимация – это чудо, чудо ожившего рисунка. И этот фильм начинается у него с чуда ожившего рисунка. Мы смотрим на экран как на книгу, за кадром идет текст «В одной стране жила…», а потом происходит чудо. Вдруг эта книга оживает и обретает третье измерение, глубину. Камера наезжает на этот замок, мы знакомимся с его героями. Это очень важно, потому что знакомство с героями уже предрешает будущий конфликт. Мы знакомимся с королевой, которая спрашивает у зеркала: «Чудесное зеркало, кто на свете самый красивый?» И зеркало отвечает ей не так, как обычно, а что есть на свете девушка, которая такая-то и такая. Так Дисней представляет зрителю второго героя. Но, в отличие от королевы, мы ее не видим. Это очень важный прием – подготовить зрителя к восприятию характера, создать ожидание. Королева в гневе вскрикивает: «Белоснежка!» Значит, она ее соперница в красоте. А теперь мы видим саму Белоснежку – девочка в рваной одежде моет лестницу. Т.е. мы ожидали увидеть что-то блестящее, сверкающее красотой – нет, оказывается, речь идет о девочке, которая в будущем окажется красивей королевы.

Так мы знакомимся со вторым героем. Это все еще экспозиция, мы все еще как бы производим разведку той местности, где произойдет будущая драма. Теперь Белоснежка поет песню о загадочном принце, и когда она ее поет, мы видим, как принц подъезжает.

Все строится на очень простых, я бы даже сказал, примитивных координатах. Все предельно просто, все держится просто на актерском исполнении и красоте самой картинки, на динамике кинематографической камеры. Принц едет и слышит эту песню, в это время королева видит, как между принцем и Белоснежкой завязывается диалог, но не напрямую, а через песни. Королева в гневе, вся исходя злостью, задергивает штору. Вот здесь происходит завязка. Здесь происходит то, что тянет за собой потом весь сюжет – обнаруживается враждебность королевы и ее намерение уничтожить Белоснежку.

Иначе происходит представление героев в фильме Мстислава Сергеевича Пащенко «Лесные путешественники», который я очень люблю. Перед нами лес, камера приближается к отдельной семье – белка и ее дети. Она учит их прыгать с ветки на ветку. Мы проникаем вглубь, укрупняем планы. Это чисто литературный прием.

Если посмотреть, как происходят экспозиции в литературе, мы тоже видим разные принципы. Скажем, у Майн Рида, по крайней мере, три страницы уходит на описание местности, в которой будет происходить действие. Сначала самый общий план, затем постепенный наезд на кого-то из героев. Но бывает экспозиция совершенно другого рода, где наоборот повествование идет от крупного, потом сфера изображаемого расширяется, и мы видим место действия. Скажем, Марк Твен начинает «Тома Сойера» с очень крупного плана: «Том! – нет ответа. – Том! – нет ответа». Это тетушка Полли зовет своего племянника. Через диалог героев мы узнаем их характеры, понимаем, что перед нами – сердитая тетя Полли и шалун Том Сойер.

Экспозиция может иметь разный характер, но одно обязательно – в экспозиции мы узнаем условия будущей игры.

Экспозиция может идти и от общего рассуждения. Такое начало очень характерно для трех великих романов Льва Толстого. «Анна Каренина» начинается примерно так: «Все счастливые семьи счастливы одинаково, но каждая несчастная несчастна по-своему». Еще ничего не говорится про героев,

никакого представления, но этот общий тезис как бы открывает перед вами занавес, и у вас возникает желание узнать, в чем проявляется этот общий тезис в данном конкретном случае. «Все смешалось в доме Облонских».

«Воскресение» тоже начинается с общего описания времени и места действия. Там говорится о том, что, как ни старались люди задушить природу, она давала о себе знать, пробивалась через камни. Тем самым происходит душевный настрой на будущее – это тоже важная составляющая экспозиции. Но у того же Толстого «Война и мир» начинается с диалога, со светского разговора. «Князь, скажите, что там затеял Наполеон?» – я уже не помню, как точно. Так начинался разговор князя Василия с мадам Шерер и т.д.

Я вернусь к примеру из фильма «Лесные путешественники». Значит, дается общая картина: лес, семейство. Открываются характеры – это Белоносик, его братья, мать-белка. Маленький братик боится прыгать с ветки на ветку, и мама его подбадривает «Ну, попробуй». Он прыгает и падает. Белоносик, будущий герой, смеется – он более ловкий, более смелый. Здесь же рассказывается ситуация, в которой происходит действие. Она заключается в том, что в лесу наступил голод, нечем кормить детей. Белка отправляется в поход за грибами и встречает по дороге старого самца-белку. Встречает очень интересно. Она подбирает шишку и выбрасывает ее за ствол дерева, потому что это не гриб. И там за стволом дерева слышится «Ой!» – вскрик боли. Кто там вскрикнул? Медленно поднимается, потирая голову, старый белок, что ли как – я не знаю, как в мужском роде белки зовутся. «А у меня уже, – говорит, – выросла одна шишка». И между ними происходит шутливый и грустный диалог. Здесь приближается завязка. Завязка заключается в странном эффекте: полная тишина в лесу. «Вы слышите?» – спрашивает белка. «Нет ничего, и я ничего не слышу». Полная тишина в лесу – это угроза. Это значит, что приближается какой-то грозный враг, который заставляет умолкнуть всех. Зритель уже настроен, и опять срабатывает тот же прием, что и в «Белоснежке». Речь идет о кунице. Приближается эта куница. «Куница, куница, куница...» – все зверьки прячутся. Так мы подготавливаемся к тому, чтобы эту куницу увидеть. И когда уже вся психологическая подготовка создана, она появляется – внезапно и резко, изогнутая, как змея, с силуэтом, напоминающим восклицательный знак. Вспыхивает, и это появление поддерживается музыкой. Это и есть завязка. Мы уже знаем, что между куницей и остальными обитателями леса идет смертельная вражда. Дальше фильм будет посвящен тому, как эта вражда заставляет одних спасаться, других преследовать, и как, наконец, слабые, но справедливые восторжествуют, как будет наказан злой герой. Все дальнейшее развитие конфликта будет идти в рамках этих взаимоотношений.

Подобных примеров можно привести массу, и все они, в общем-то, черпают источники из литературы. Так начинается и «Идиот» Достоевского, так начинаются и драмы Чехова. В «Вишневом саде» Чехов пакует завязку в максимально сжатые формы для того, чтобы сразу же дать возможность отыгрывать все эти каналы, свойства характеров.

Когда мы искали завязку «Истории одного преступления», мы поняли, что повествование должно строиться по модели детектива. А детектив, как правило, начинается с происшествия, вслед за которым идет расследование. Само название фильма «История одного преступления» подсказывает, что сначала должно случиться преступление, а потом – история его совершения. Мы начинаем с ночного пейзажа города, постепенно проникаем все ближе и ближе к тому дому, где свершится драма. Поскольку мы ограничены в метраже, нужно паковать все как можно плотнее – в это же время идут титры. Титры могут проходить на действии, потому что они несут служебную функцию – ознакомить зрителя с создателями фильма. Мне же они нужны для того, чтобы уже во время титров задать место действия. Я очень хорошо помнил, как этот прием используется в детективах: туманное утро, безлюдная дорога в лесу, несется машина, потом вдруг выстрел, машина улетает в кювет, дверь открывается, вываливается рука. Это на титрах. Мы одновременно узнаем, кто режиссер этого фильма, хотя меня это может совершенно не волновать, кто играет, и мы узнаем, что произошло. А потом, когда я показал эту вывалившуюся руку, я могу начинать откуда-то издалека. Скажем, юноша и девушка сидят на парапете набережной или что угодно.

Так происходит экспозиция. А как произошла завязка? Завязка произошла после того, как эти дворничихи орали во дворе. Мы возвращаемся на сутки назад, расследуем печальную историю этого преступления. Василий Васильевич в одной пижаме с кинжалом за спиной приближается к этим хохочущим дворничихам и вытаскивает сковороду, которой и убивает обеих. Шутливо убивает, конечно – мы не можем себе позволить делать настоящее преступление. И потом вступает диктор: «Постойте! Давайте посмотрим, что произошло. Вот он стоит перед вами, скромный счетно-финансовый работник» и т.д. Идет вчерашний день, мы уже

знаем, что произошло убийство. Кто совершил это убийство? Скромный счетно-финансовый работник, тихий, безобидный человек. Значит, мы должны проследить не за его злодейским характером, а за тем, какие события довели этого миролюбивого бухгалтера до убийства. Мы начинаем распутывать этот клубок.

Завязка интриги рождается в столкновении характеров, в столкновении позиций, целей, которые проводит каждый характер. Там, где они перекрещиваются, и происходит завязка, которая обязательно предполагает противопоставление одних другим. Обычно слабого сильному, благородного злодею – противоположностей.

Интрига может сложиться вокруг какой-то заданной ситуации. Скажем, у Котеночкина один из фильмов посвящен тому, как волк и заяц встречаются на стадионе. Здесь используются все аксессуары, присущие спортивным играм и стадиону вообще, обыгрывается весь предметный мир, к которому привязана эта экспозиция. В этом смысле очень характерны диснеевские фильмы с этой знаменитой тройкой: Микки-Маус, Гуфи и Дональд Дак. Например, «Чистильщики часов», действие происходит на башенных часах, которые взялась чинить эта знаменитая троица. Напряжение усиливается и концентрируется тем, что действие происходит на страшной высоте, где один неверный шаг – и ты свалился. Это подогревает интерес, зритель знает, что будет что-то комическое. Но, вместе с тем, возникает и беспокойство за судьбу героев. Все, что происходит в этом фильме, – это интрига между устройством часов (заводная пружина, механизм маятника, движущиеся стрелки – все включается в действующий механизм) и тремя часовщиками.

Или, скажем, фильм «Кораблестроители». Микки, Дональд и Гуфи приобрели готовый набор для строительства корабля, в котором есть все: корма, палубы, древко для мачты. Все это упаковано, нужно только собрать и закрепить. Происходит интересное противостояние коробки с деталями и этой троицы. Я забыл упомянуть очень важное обстоятельство – каждая интрига развивается в соответствии с заданными характерами. Вспыльчивость и гнев Дональда, оптимизм и веселая беззаботность Микки-Мауса, глупая добродушность Гуфи – в процессе развития интриги эти качества характера раскрываются.

В этом фильме очень интересно, что завязка через параболу сюжета приходит фактически к развязке и возвращается к исходному моменту. Вот они воздвигают палубу, приколачивают доски, которые никак не хотят приколачиваться, все время отходят, и происходит просто драка между кораблем и этими строителями. Наконец, они складывают этот корабль, вставляют мачту, спускают на воду это свое творение, и пока они спускают его, все разваливается на части – когда корабль достигает воды, он опять собирается в ту же коробку. Это пример того, как осуществляется на практике знаменитое изречение Чехова о том, что если в первом акте висит ружье, то в четвертом оно должно выстрелить. Т.е. завязка в определенной степени должна предрешать и саму развязку.

Еще раз подытожим: экспозиция, завязка конфликта, развитие интриги через характер героев, затем дело доходит до кульминации – решающего момента, где происходит слом, где должна решиться победа одних или поражение и гибель других, когда доходит до высшей точки; после кульминации происходит развязка.

Построение сюжета в фильмах Чаплина

Мы уже, по-моему, говорили о гениальных сюжетах Чарли Чаплина, о его фильме «Огни большого города». Этот фильм может служить хрестоматией, настольной книгой, учебником по тому, как выстраивается сюжет.

Я хотел бы посвятить несколько минут анализу этого фильма именно с точки зрения этой классической схемы.

Как Толстой открывал свои романы эпиграфами, вроде «Все семьи счастливы одинаково», так и Чаплин начинает с эпиграфа, только визуального. В фильме «Новые времена» он показывает стадо коз, которое движется густым потоком, и сразу, через наплыв, в этом же направлении движется толпа рабочих на завод. Уже в этом сравнении он показывает вам свою позицию как художника: что люди, как стадо послушных животных, стремятся на работу, и в этом заключается их жизнь.

Завязка фильма «Огни большого города» происходит в необычайной ситуации – идет открытие памятника. Памятник закрыт брезентом, собрался народ, истеблишмент, почтенный бургомистр, его еще более почтенная жена, которая должна совершить эту процедуру открытия памятника, и архитектор. Всеобщее ожидание торжества. И вот, наконец, происходит этот момент: поднимается брезент, памятник открывается, мы видим многофигурную композицию каких-то богов, и на коленях у главной фигуры лежит сморщившаяся, съежившаяся фигура маленького человечка. Еще нет завязки, но вдруг обнаруживается столкновение, вернее, представление двух героев: один герой – это город, большой город (фильм так и называется –

«Огни большого города») и другой герой – маленький человечек, который живет и приспосабливается к жизни в этом городе. Необычайно комична сама ситуация и еще более комично обыгрывание этой ситуации.

Где же начинается завязка? Вот он бродит по городу и проходит мимо девушки, которая продает цветы. Я упускаю промежуточные гэги, трюки, которые нужно видеть. Трюк – это очень важная часть общей конструкции, на чередовании трюков, по существу, и держатся многие фильмы, если рассматривать трюк не только как смешной гэг, а как микросюжет внутри действия. Он встречает девушку, которая оказывается слепой. Здесь мне приходится вдаваться в детали, без которых невозможно ощутить всю степень эмоциональной напряженности, одновременного комизма и трагизма этой ситуации. Чарли переходит через улицу и замечает мотоциклиста-полицейского, которого он должен избегать, и, чтобы не встречаться с ним, а дело происходит на перекрестке, он входит в открытую дверцу машины и выходит из другой уже на тротуар. Тут он слышит: «Месье, купите цветы!» Сидит красивая девушка, блондинка, которая подвигает ему букетик. К слову говоря, эту сцену Чаплин снимал полгода. Не снимал, а искал все хитросплетения, которые рождаются из этой ситуации: он выходит из дорогой машины, потому что ему надо избежать встречи с полицейским, а девушка понимает, что вышел богатый клиент, призывает его: «Купите цветы!» — и он, привлеченный видом этой девушки, подходит к ней и говорит: «Вот эту мне фиалку». Обнаруживается, что она слепая, но обнаруживается не сразу. Этот маленький эпизодик тоже развивается с ювелирной филигранностью. Девушка хочет вколоть цветок ему в петлицу и промахивается, цветок падает, она щупает по тротуару. Только тогда он понимает, что она слепая. Вот здесь, только здесь (а по нашим анимационным меркам уже целый анимационный фильм мог бы вместиться в десять минут) происходит завязка. Тут только начинается тот конфликт, в который, как в канал, направляет все струи, все движущие силы автор, чтоб внутри этого конфликта (имейте в виду, что побочные линии тоже будут играть роль), привести их к кульминации, а затем и к развязке. Здесь завязывается их знакомство. Он отдает ей единственную оставшуюся у него монету, отдает и остается неподалеку. И дальше происходит очень смешная сцена, где он тихонечко сидит, следит за ней, потому что он влюбился в нее, и она, не видя его, полощет ведро и плескает грязную воду прямо ему в лицо. Это сочетание глубокой трогательности и неприкрытого комизма – в этом искусстве Чаплин достиг вершины.

Теперь мы приближаемся к кульминации. «Огни большого города» – это блеск большого города, беспощадного, холодного и расчетливого. Чарли негде ночевать, он ночует на набережной и здесь же, на набережной, он встречает человека, который собирается покончить жизнь самоубийством. Чарли спасает его от самоубийства, уговаривает, что жизнь прекрасна, а человек этот – пьяный в дымину миллионер. И он приглашает Чарли к себе, они проводят бурную ночь, но когда этот миллионер трезвеет, он его не узнает и выгоняет из дома.

Есть соблазн рассказывать все подряд, но это невозможно, это профанация. Каждая сцена таит в себе комизм и трагизм положения. Я не удержусь и приведу еще один эпизод. Когда Чарли вышибли из богатого дома, он сел в машину, которую миллионер великодушно ему подарил, когда еще был пьяным. Едет на машине и следит за тем, кто бросит окурок – ему ужасно хочется курить. Кто-то бросил остаток сигары, Чарли выскочил из своего «Роллс-Ройса» и, сбив с ног какого-то бродягу, схватил этот окурок. Можете представить себе физиономию этого ошеломленного бродяги, когда он замечает, кто отнял у него этот окурок!

Я приближаюсь к кульминации. Кульминация заключается в том, что он раздобыл деньги на лечение этой девушки, но раздобыл их не совсем праведным путем. Вернее, праведным, но его подозревают в грабеже.

А происходит это так. Чарли веселится вместе с этим миллионером, который пьет, потому что от него ушла жена, а может быть, и по другим причинам. И он ему дает деньги – десять тысяч долларов на лечение. Он – пьяный, он мог бы дать ему и сто тысяч. И Чарли берет, держит эти деньги, а в это время два грабителя проникают в дом, бьют своей колотушкой по голове миллионера, отчего тот трезвеет. В этот момент появляется камердинер, который не видит воров, но видит, что его хозяин без сознания, а Чарли с деньгами, которые не считает нужным даже спрятать – ему ведь дали эти деньги. Тут начинается скандал, призывают полицию… Сцена достигает своего драматического пика, когда его хватают. И сразу после этого он появляется уже, отсидев в тюрьме. Течение времени задается титрами – «Прошло столько-то лет».

И вот, через несколько лет, он выходит из тюрьмы, оборванный еще больше, чем когда-либо, над ним издеваются мальчишки-газетчики, и тут он случайно видит через витринное стекло свою девушку, которая уже владелица цветочного магазина. И он не знает, куда деваться, он боится разоблачения, не хочет, чтобы она его увидела таким, пытает-

ся удрать, а та (он рассмешил ее своим поведением и своим жалким видом) предлагает ему монету и цветок. Он боится подойти. Вот она видом) предлагает ему цветок и монету, гладит его руку... И тут смотрите, протягивает ему цветок и монету, гладит его руку... И тут смотрите, какая тонкость – она же не знает его внешность, но когда он первый раз познакомился с ней, она дотронулась до его руки. И она узнает его по руке, на ее лице – открытие и удивление, и ужас, и воспоминания. Здесь сливаются кульминация и развязка. На лице у Чарли улыбка извиняющегося человека, он жует этот цветок и спрашивает: «Теперь вы видите?» Как много заложено в этой фразе! Теперь вы видите? Теперь вы можете видеть? А, с другой стороны, вы видите, с кем вы связались? Это гениальная концовка, гениальная развязка, которая одновременно является и финалом. А развязка – это еще не финал, потому что вы должны еще найти композицию, которая могла бы послужить итогом всего действия, катарсисом переживания. Это может быть все, что угодно – заход солнца, птички поют. А здесь это его лицо, сияющее радостью и застенчивостью – глаза этого человека. Вот развязка. Лучшая, которую я видел в своей жизни.

Несколько слов о гэге

Возвращаюсь к схемам сюжетосложения анимационных фильмов. Можно приводить множество примеров, я упоминал те фильмы, которые мне ближе всего и запомнились больше всего. Часто фильм начинается с песни, в которой идет раскрытие места действия и будущей идеи. Фильм «Федя Зайцев» начинается с песни трех искусных маляров, которые малюют стены новой школы. Свежевыкрашенная школа готова к приему учеников. И вот идет ученик – Федя Зайцев. Его встречает сторож этой школы, дежурный – старичок такой, и говорит:

– Ты у нас – первый ученик!

– Почему я первый?

– Ты первым пришел в школу.

Так через шутку, каламбур, раскрывается будущее. Впоследствии оказывается, что он не первый, а последний в своем поведении.

Мы несколько оставили в стороне, т.е. недостаточно поговорили о трюке, гэге – этой ступеньке, по которым развивается обычно анимационный фильм. Есть просто виртуозы сложения трюков. Я считаю, что к числу таких виртуозов можно отнести Курляндского и Котеночкина. Но к виртуозам нужно отнести и мало кому из посторонних зрителей

известного художника Тэкса Эйвери. Суть сюжетосложения в его работы строится на нарастании трюков: один трюк рождает следующий, но в большей степени.

Например, он разрабатывает такую ситуацию: черная кошка приносит несчастье. Это общеизвестный предрассудок, но интересно, как Тэкс Эйвери его обыгрывает. Страшный бульдог преследует белого котенка, и каждый раз, когда он его уже почти сцапал, дорогу ему перебегает черный кот. Как только он перебегает, на этого бульдога что-нибудь обрушивается. В том, как каждый раз происходит наказание этого бульдога, и содержится суть картины, ее идеи, ее содержание и цель. Все дело здесь – в этих все время нарастающих трюках. Если на бульдога падает подкова, то вслед за ней упадет лошадь. Если падает рояль, то обязательно от этого у бульдога вместо зубов появится целый ряд клавишей. Если падает автомобиль, то вслед за ним должен упасть аэроплан, вслед за ним – какой-нибудь линкор. Т.е. степень абсурда все нарастает и нарастает. И зритель получает удовольствие не оттого, что бульдога бьют по голове (хотя и это тоже приятно), а оттого, как хитро все это придумано. Затевается игра между автором, создателем фильма и мной, зрителем. Игра заключается вот в чем: «А ты можешь догадаться, что будет дальше?» – «Да, – говорю я, – предполагаю». – «Тогда на тебе!» И каждый раз я получаю не то, что я ожидал, и от этого становится еще смешнее. Такая своеобразная игра зрителя с автором называется условностью, условиями игры – очень важный элемент в раскрытии сюжета. Особенно если это комедия.

Аттракцион

Очень важно так построить действие в фильме, чтобы не ослаблять внимание зрителей, все время держать его на крючке, как рыбак держит на крючке, заманивая, рыбку. Не дергать, но и не ослаблять. Это внимание – как дорога, по которой проезжает ваш фильм. Оно должно каждый раз поддерживаться новой информацией. Информацией не обязательно в смысле событий, а в смысле настроения, в смысле состояния души. И тут я хотел бы остановиться на таком очень важном вопросе, как аттракцион. Но коснуться этого не в таком узком, специфическом виде (аттракцион как развлечение, как музыкальный или цирковой номер), а поговорить об аттракционе в его истинном смысле.

«Аттракция» – это притяжение, привлечение внимания. Разберем этот вопрос на примере классического фильма. Вот, скажем, «Бэмби» Диснея.

По существу, весь фильм, который длится около полутора часов, является суммой отдельных аттракционов. Одни из них – просто в чистом виде музыкальные аттракционы, другие – аттракционы с точки зрения обыгрывания того или иного события.

Вот эпизод рождения Бэмби. Ранним утром с охоты возвращается Филин в свое дупло. Он спит днем и бодрствует ночью. Тихая умиротворяющая обстановка. Звери просыпаются, совершают утренние процедуры: кто-то принимает душ от капли росы. Мы приближаемся к обитателям этого леса, и это само по себе складывается как отдельный аттракцион зрительного чуда. Мы проникаем сквозь эти дебри к водопаду, видим чудесную картину туманного лесного утра, и этим самым режиссер привлекает наше внимание к картине.

Вдруг – резкий слом настроения: музыкальный сигнал – звук трубы. Звери бегут, бегут, бегут в одну сторону. «Что такое?» – Филин даже просыпается. «Принц родился!» И в следующем эпизоде мы узнаем, что в лесу родился Принц – маленький олененок, который сразу привлекает интерес и внимание всех обитателей леса.

На чем здесь строится аттракцион? Мы не сразу видим олененка, но мы видим направленное на него внимание разных зверушек. И вот, наконец, он сам: прижался к матери, маленький, беспомощный, спит. Он еще даже не увидел мир. Вот он постепенно встает на свои слабые ноги (он только-только родился), мы, зрители, которые питаем любовь ко всем малым существам, ко всяким новорожденным, видим здесь изумительную, редкую картину рождения и первых дней маленького олененка.

Кстати, к этой сцене Дисней готовил своих художников полгода. Он даже завел у себя на студии маленький загончик, где жила олениха, и ждал момента, когда она родит, чтобы снять, сфотографировать первый же день, первые минуты, первые секунды поведения этого маленького существа.

Дальше такой эпизод: Дисней показывает первые шаги этого маленького Бэмби к познанию мира. Это филигранно выстроенный по всем высшим правилам сюжетосложения эпизод, который сам по себе может служить учебником. Другие зверьки, которые постарше Бэмби, но размером меньше его, учат олененка ходить. Затем они обучают его – он познает мир через названия, – как что называется. Над головой поют птички, Бэмби проявляет к ним интерес, и заяц Топотун говорит: «Птички! Birds!» Первое слово, которое он скажет, будет "Birds!" Но он не выговаривает слоги. Зверушки учат его, как выговорить, как называется мир. Это глубоко философский и, в то же время, зрелищный аттракцион. Они учат его, как что называется в этом мире. Еще не свойства предметов, а их названия. С этого и начинается: «Мама!» – говорит ребенок первое слово, он знает имя того предмета, который служит ему ближайшим. Так и здесь: "Birds!" Наконец, он выговаривает "Birds!" и страшно рад этому.

Каждый раз познание нового слова сопровождается музыкальным куплетом. Я не буду сейчас петь, но вы можете себе представить, как музыка здесь служит как бы вторым планом познания мира. "Birds!" – кричит он, когда ему на хвост села бабочка, потому что кроме "Birds!" он ничего не знает. Он думает, что все на свете носит имя "Birds!" Зверушки смеются и говорят: «Нет! Это – бабочка! Butterfly». "Butterfly" – так он узнал второе слово.

Смотрите, как на этом стержне через имена рассказывается история познания мира и как постепенно оформляется характер этого олененка. С каждым новым словом в его глазах все больше появляется сознание. "Butterfly". Он увидел цветы и говорит: "Butterfly!" «Это не Butterfly, это – цветы». В цветах он видит скунса-вонючку и называет его "Flowers". Все хохочут, в том числе и этот скунс, который говорит: «Я не возражаю, пусть он называет меня "Flowers"».

Понимаете, вот это – отдельный аттракцион. Я хочу понятие «аттракцион» наглядно продемонстрировать на этом примере. Это аттракцион, но, в тоже время, это и эпизод. Эпизод, который построен на аттракционе, имя которому: «Я познаю мир».

Дальше идут следующие шаги: он познает мир, познает любовь, познает страшную трагедию – гибель матери.

Или аттракцион, который можно назвать одним словом – дождь. Не все время светит солнце, не все время поют птички, иногда на землю извергаются тучи дождя. То, как эта мысль выражается – тоже целый аттракцион, причем музыкальный. Сперва – отдельные звуки капелек «пам… пам… пам… пам…». Просто хаотическое чередования отдельных звуков, из которых затем рождается мелодия. На наших глазах рождается дождь вместе с мелодией. Это – второй язык, звуковой фон, который поддерживает изображение. Музыка создает подстилку для этого аттракциона, в соответствии с ней весь этот эпизод развивается: молния, гром – все на этой теме, которая разрастается до трагической высоты. А потом заканчивается. «Пам… пам…» И опять медленные капли, капли, капли... Вот эпизод, который упакован в отдельный аттракцион.

Или в «Белоснежке» – один за другим следуют два разных по настроению аттракциона. Королева поручила лесничему убить Белоснежку: увезти ее в лес, убить и принести ее сердце. Белоснежка гуляет по полянке, собирает цветочки, а невдалеке стоит, прислонившись к дереву, егерь, ждет момента, когда сможет убить ее. Она знакомится с животными и бабочками, с птичками, первый раз, может быть, попав на природу. Что же здесь служит аттракционом, аттрактивным моментом? Аттракцион не является чем-то однородным, как, скажем, кирпич, в нем есть свои точки нарастания. В данном случае внимание привлекается к тому, что она склонилась к птенчику, который сидит на камне одинокий: «Как ты попал сюда?» Ее тень падает на камень, и потом к этой тени прибавляется тень егеря, занесшего руку над ее головой. Мы видим, как он заносит кинжал, в это время на кинжале играет солнечный блик. Он просто вспыхивает! Я помню этот блик до сих пор, он у меня перед глазами. Благодаря этому блику я помню сцену, благодаря этой сцене я помню весь фильм. Потому что в сознании, как бакены на реке, застревают отдельные сигналы, которые, соединяясь друг с другом, восстанавливают в памяти произошедшее. Функция аттракциона как раз в том, чтобы в сознании эти сигналы застряли.

Дальше он говорит: «Уходи, быстрей! Я не могу!»

Дальше Белоснежка бежит в лес. Она бежит в лес, она бежит в ночь. Лес встречает ее страшными картинами: колючие деревья впиваются в нее своими лапами, бревна распахивают свои пасти, вспыхивают чьи-то жуткие глаза, мир переворачивается. Здесь аттракцион строится на динамике движения самой камеры: она то наезжает на нас, то удаляется, то переворачивается. И кульминация этого (а в каждом эпизоде есть своя кульминация) – момент, когда на нее налетают тысячи страшных глаз, она падает в изнеможении, и тут рассвет, и мы видим, что это глаза маленьких животных, что все, что она видела, представилось ей в кошмаре, что ничего страшного не было.

Вслед за этим идет следующий эпизод, и тут то, о чем я хотел сказать с самого начала: тут сказывается изумительное мастерство Диснея, которое он, наверное, взял от Чаплина – мастерство регулировать смену настроений. Сейчас мы заговорим о тайминге.

Тайминг и «кардиограмма» фильма

Однажды во время работы с Мстиславом Сергеевичем Пащенко (он имел обыкновение поработать с мультипликатором до того, как даст режиссерское задание – посидеть, обговорить; так называемый застольный период) он показал мне свой режиссерский сценарий. Я знал, что такое режиссерский сценарий: это такая страница, где есть несколько граф: одна графа – номер сцены, другая – ее длительность, дальше идет операторская графа – крупный план или наплыв, дальше – краткое изложение содержания сцены. Но у Мстислава Сергеевича был еще один столбик, который никак не был назван, а просто заштрихован разноцветными квадратиками: оранжевый, бордово-красный, светло-голубой. Я спросил у него: «Мстислав Сергеевич, а что это такое?» А он ответил мне самое незабываемое: «А это, Феденька, настроение...»

Это было для меня открытие! Для него было важно, какое настроение будет в тот или иной момент фильма на экране. Потом я узнал, что не только это. Для него, как для истинного художника, было важным не только то, какое настроение будет на экране, но еще важнее – какое настроение он должен создать в душе зрителя. Чтобы оно не было сплошь голубое или розовое. Жизнь преподносит нам разные переживания. Если приложить к человеку датчики и проследить, какие смены настроения у него происходят, через полученную кардиограмму мы увидим, какой это разнообразный набор состояний и настроений.

Это было для меня прекрасным уроком, который я не просто запомнил на всю жизнь, а он просто вошел в меня. Надо думать о том, чтобы каждый раз сменять настроение. Как у Чаплина в его картинах трагическое настроение обязательно соседствует с каким-нибудь комическим фарсом. И, наоборот, что-то комическое и тут же – трагическое и грустное. Но помимо настроения надо менять темп – темп движения своих персонажей, темп действия.

Все вместе это называется английским словом «тайминг», для которого в русском языке нет эквивалента. Русское название будет «расчет действия во времени и пространстве и расчет настроения» – длинная и громоздкая фраза. Лучше сказать – «тайминг». С тех пор я тоже выстраиваю «тайминг» в каждом своем фильме: какая энергия, какое настроение должно быть в данном эпизоде. Иногда приходится приноравливаться. Хороший рассказчик, хороший эстрадный артист умеет держать публику в постоянном внимании. Вы замечали, что иногда в паузе раздается больше смеха, чем на словах? Надо дать зрителю эту паузу, чтобы он смог оценить остроумие предыдущей фразы. И не только остроумие, но и глубину. Надо подготовить его к следующему

тезису. Тайминг – это умение расставить паузы, нагнетать атмосферу, дойти до высшей точки и… дать расслабление. Это искусство совпадения экранного действия с биоритмами зрительского восприятия. Очень важно, чтобы сердце (или что там у нас внутри) работало в том же ритме, в котором разыгрывается действие. Вернее, так: действие должно быть достаточно убедительно выстроено, чтобы вызывать те или иные реакции. Любое повторение расслабляет – рыбка срывается с крючка. Любая затяжка рассредотачивает внимание. И, наоборот, слишком поспешное, недоговоренное или недостаточно скомпонованное действие дезориентирует зрителя, он теряет нить повествования, ему нужно еще вспомнить, что было и что будет потом, чтобы соединить эти два эпизода, которые вы сами разорвали. Все вместе это называется «таймингом». На этом мы закончим сегодня. Я думаю, хватит. Тайминг – это самое важное.

25

Режиссерский сценарий

«Икар и мудрецы»

Режиссерский сценарий рисованного фильма

Версия о том, будто Икар пал жертвой собственного честолюбия (перелетая море, он слишком приблизился к Солнцу, и то в наказание растопило воск, которым были скреплены его крылья) – весьма сомнительна. Скорее всего, эту красивую легенду сочинили обыватели, чтобы оправдаться перед историей. Ибо не Солнце, а они сами повинны в гибели Икара.

…

Сперва возникает силуэт в стиле росписей античных ваз: поверженный Икар, красивый и трагический, каким его изображают в мифах. (В конце фильма он появится еще раз.) Затем пойдут вступительные титры.

А затем начнется наша правдивая история.

№сц	Сек/мтр	Содержание сцены	Звук
1	2/0.48	Ндп. «СОЮЗМУЛЬТФИЛЬМ» ПОКАЗЫВАЕТ	
2	3/1.20	4/1.44 Ндп. ИКАР И МУДРЕЦЫ Фоном служит высеченный на камне рельеф: поверженный Икар, красивый и трагический, каким его изображают в мифах.	
3	23/10.32	Вступительные титры.	
4	4/1.44	Общ. план Высоко в небе кружатся две пташки.	Щебетание птичек
5	6/2.40	Крупный план Запрокинув назад голову, Икар следит за полетом птиц. Он ничем не напоминает мифического героя. Шапка спутанных волос, жидкая бородка, удивленно открытый рот и особенно эти глаза, косящие в разные стороны (будто глядят куда-то мимо), придают ему вид странный и комичный. Широкие ремни туго стягивают его грудь и плечи, из-за спины торчат перья. Назначение их пока загадочно.	Голос чтеца: ЖИЛ НА СВЕТЕ ЧУДАК ПО ИМЕНИ ИКАР… Щебетание птичек
6	11/5.04	Общ. план с выборками средн. планов Пологий холм. Уступами спускаются домики (скорее	Голос чтеца: ВСЕ ЕГО СОСЕДИ, УМНЫЕ ЛЮДИ, НЕ СУЕТИЛИСЬ

		даже – беседки), украшенные мраморными колоннами и деревянной резьбой: смесь античной роскоши с дачным уютом. В беседках возлежат Мудрецы, кто в одиночку, а кто и в обществе дам – тоже античных, но с громадными шиньонами на головах (что делает их вполне современными). По всему видно, что благодушные старцы довольны жизнью. Одни читают, другие пьют вино или чай: к их услугам тут же стоят амфоры и пузатые самоварчики.	И ДОВОЛЬСТВОВАЛИСЬ ТЕМ, ЧТО ИМЕЛИ… Щебетание птичек
7	10/4.32	Средн. план Икар в той же позе, но уже в полный рост. Теперь мы видим, что он стоит на вершине скалы, перетянутый крест накрест ремнями, как парашютист. За спиной – два громоздких крыла из птичьих перьев, скрепленных планками. И без того нескладный, Икар выглядит в этом снаряжении еще более смешным. Вот он вдел руки в ременные петли, распростер крылья, вдохнул полной грудью и приготовился к прыжку.	…А ОН БЫЛ ЧУДАК… …ОДНАЖДЫ, ВЗДУМАВ УПОДОБИТЬСЯ ПТИЦЕ…
8	9/4.08	Общ. план Набирая скорость, Икар пробегает по небольшой площадке, сильным толчком отрывается от края скалы и красиво взмывает над пропастью… …а в следующий момент кувыркается через голову, отчаянно машет крыльями и со свистом проваливается в бездну.	…ИКАР ПРЫГНУЛ С ВЫСОКОЙ СКАЛЫ… …И ПОЛЕТЕЛ – НО НЕ ВВЕРХ, А ВНИЗ, В ГЛУБОКУЮ ПРОПАСТЬ… (свист падения)
9	12/5.28	Общ. план Мудрецы продолжают закусывать, обмениваясь дружескими кивками и улыбками. Справа, в свободном пространстве, проносится падающий Икар. За ним медленными хлопьями опадают перья. Высунувшись из беседок, Мудрецы смотрят вниз. Раздается короткий удар (это Икар врезался в землю). Мудрецы ложатся в прежние позы. Лица их становятся серьезными и задумчивыми.	В ЭТО ВРЕМЯ УМНЫЕ ЛЮДИ ВЕЛИ РАЗГОВОР – О СМЫСЛЕ БЫТИЯ И ПРОЧЕМ. (свист падения) УВИДЕВ ПАДАЮЩЕГО ИКАРА… (свист падения, удар) …ОНИ ЗАДУМАЛИСЬ.
10	7/3.12	Средн. план Первый Мудрец в окружении соседей. Всеми складками обширного лба он выражает напряженную работу мысли. Внезапно разгладив лоб и подняв палец (что сразу приковывает к нему всеобщее внимание), начинает вещать. Пока он говорит, из уст вылетает облачко с беспорядочным набором латинских букв. Облачко растет, буквы	…И ОДИН ИЗ НИХ, САМЫЙ УМНЫЙ, СКАЗАЛ…

		выстраиваются в латинское изречение: «КВОД ЛИЦЕТ ЙОВИ, НОН ЛИЦЕТ БОВИ» (здесь и дальше тексты изречений даны в русской транскрипции, в фильме они будут написаны по-латыни).	КВОД ЛИЦЕТ ЙОВИ, НОН ЛИЦЕТ БОВИ – ЧТО ДОЗВОЛЕНО ЮПИТЕРУ, ТО НЕ ДОЗВОЛЕНО БЫКУ
11	12/5.28	Общ. план Соседи-Мудрецы с почтением читают надпись. И тут происходит трансформация: эфемерное облачко превращается в мраморную скрижаль. Рельефно проступает текст – теперь уже высеченный на ее полированной поверхности. Повисев некоторое время в пустоте, тяжелая плита опускается за кадр.	
12	5/2.16	Средн. план Из земли торчат ноги Икара, сверху падает мраморная скрижаль и прихлопывает его всей своей тяжестью.	(грохот упавшей глыбы) …ТАК РОДИЛАСЬ ПЕРВАЯ НЕЗЫБЛЕМАЯ ИСТИНА.
13	5/2.16	Общ. план Соседи смотрят вниз, затем возгласами и жестами воздают хвалу Первому Мудрецу. Тот держится скромно: пьет чай из блюдечка, закусывает крендельком.	И ЛЮДИ ВОССЛАВИЛИ ПЕРВОГО МУДРЕЦА
14	14/6.24	Крупн. план (6 поле) Мраморная плита с текстом изречения. Отъезд до среднего плана. (12 поле)	...НО ИКАР НЕ ПОВЕРИЛ В ИСТИНУ.

		Плита вздрагивает, наклоняется. Из-под нее вылезает, ногами вперед, Икар. Ремни перепутались, одно крыло болтается на лямке, другого вовсе нет. Икар ныряет под камень, вытаскивает обломки второго крыла. Садится на корточки и начинает строить новую конструкцию: раскладывает перья и смотрит на них, грызя ногти и склонив голову набок; потом перекладывает по-другому... и опять смотрит.	
15	4/1.44	Общ. план И вот мы уже видим маленькую фигурку, карабкающуюся вверх по крутому откосу скалы. На спине – двухъярусная этажерка типа биплана.	…ОН ПОДНЯЛСЯ НА СКАЛУ…
16	5/2.16	Средн. план Икар взбирается на вершину. Без всякой подготовки разбегается, прыгает и ныряет вниз. Неудачная конструкция.	...И СНОВА УПАЛ
17	4/1.44	Общ. план Мудрецы прослеживают взглядом путь падения Икара (его самого в кадре нет). Дождавшись удара, кивают и откидываются на подушки. Думают.	(свист падения, затем стук)
18	7/3.12	Средн. план Второй Мудрец усердно пытается родить мысль. Все	

		остальные с надеждой оборачиваются к нему. И не зря: тот говорит и выпускает изо рта уже более внушительное изречение: «ПЕС СИК ТЕНДАТУР, НЕ ЛОДЕКС ПРЕТЕРЕАТУР». Облачко с изречением твердеет и превращается в красивое мраморное надгробие. Повисев, налившись тяжестью, опускается вниз.	ПО ОДЕЖКЕ ПРОТЯГИВАЙ НОЖКИ, – СКАЗАЛ ТОГДА ВТОРОЙ МУДРЕЦ
19	3/1.20	Общ. план Икар почти целиком ушел в землю. Сверху падает мраморная плита и накрывает его. Камера фиксирует надпись на плите: «ПЕС СИК ТЕНДАТУР...» и т.д.	(удар упавшей глыбы) ...И МИР ОБОГАТИЛСЯ ЕЩЕ ОДНОЙ ИСТИНОЙ.
20	3/1.20	Общ. план Мудрецы возвращаются к прерванному чаепитию.	
21	9/4.08	Средн. план Икар, кряхтя, вылезает из-под камня. Сломанная рама защемила его, как колодника. С трудом освободившись, Икар садится раскладывать перышки, задумчиво грызя ногти и вперив безумный взгляд в пространство.	ОДНАКО ИКАР И ТЕПЕРЬ НЕ ВНЯЛ ГОЛОСУ РАССУДКА...
22	4/1.44	Общ. план По отвесному склону бодро взбирается Икар. Сейчас он похож на Меркурия: два крыла привязаны к ногам и еще два крыла укреплены на голове.	

23	6/2.40	Общ. план Мудрецы с сожалением смотрят вслед Икару. Один из них (3-й мудрец) выкрикивает вдогонку очередное изречение: «ФЕСТИМА ЛЕНТЭ!!» На этот раз облачко не падает, а взмывает вверх – навстречу Икару.	УМНЫЕ ЛЮДИ ПОЖАЛЕЛИ ЧУДАКА. ОНИ НЕ СТАЛИ ЖДАТЬ, КОГДА ТОТ СНОВА УПАДЕТ... ТИШЕ ЕДЕШЬ – ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ – ПРЕДУПРЕДИЛ ТРЕТИЙ МУДРЕЦ...
24	5/2.16	Общ. план Икар прыгает со скалы. Быстро перебирает крылатыми ногами, имитируя плавательные движения лягушки. Ему удается пролететь некоторое расстояние, но тут поднимается затвердевшее облачко и встает на его пути. Икар стукается лбом об окаменевшую истину. Проваливается вниз. Секунду спустя, опускается изречение. За кадром слышатся два удара.	...НО И ЭТО НЕ ПОМОГЛО... (свист падения) (стук упавшего Икара, затем грохот упавшей глыбы)
25	5/2.16	Средн. план Из-под каменной глыбы вылезает Икар – слегка обалдевший, но исполненный прежней решимости. Голова его покрыта перьями, точно репейник. Он зло сдирает с лица остатки крылышек, выплевывает попавшие в рот перья, торопливо отвязывает с ног вторую пару крыльев…	
26	3/1.20	Общ. план ...и сразу мы видим вдалеке фигурку, поднимающуюся	НАПРАСНО СТАРАЛИСЬ МУДРЕЦЫ ОБРАЗУМИТЬ УПРЯМЦА, НАПРАСНО ВЗЫВАЛИ К НЕМУ:

		почти бегом на скалу. На спине фигурки сложная система рычагов, стропов и нервюр (как на рисунке Леонардо).	
27	7/3.12	Общ. план Теперь уже двое Мудрецов (4-й и 5-й), приподнявшись со своих лож, поочередно выпускают облачка с изречением: «ЭСТ АВИС ИН ДЕКСТРА!!» «МЕНЗУРА ОМНИУМ РЕРУМ ОПТИМА!!!» Разбухая и твердея, облачка стремительно уходят ввысь.	...ВСЯК СВЕРЧОК ЗНАЙ СВОЙ ШЕСТОК... ...НЕ ЗНАЯ БРОДУ НЕ СУЙСЯ В ВОДУ!..
28	7/3.12	Общ. план Икар прыгает со скалы. Манипулируя рычагами, приводит в действие громоздкий аппарат. Навстречу ему поднимается окаменевшее изречение – ловким маневром Икар огибает его (уже маленькая победа!). Но тут его подстерегает следующее изречение... Икар со всего маху врезается в него и падает, сопровождаемый обломками. Темп действия ускоряется: пока летят вниз обломки летательного аппарата, Икар… (ПНР направо) ...уже появляется по другую сторону скалы, несущий на спине новую конструкцию...	...ПОПЕРЕДЬ БАТЬКИ В ПЕКЛО НЕ ЛЕЗЬ!!. ...ВЫШЕ ГОЛОВЫ НЕ ПРЫГНЕШЬ!!. (удар, свист падения) ...ИКАР ПРОДОЛЖАЛ БЕЗРАССУДНЫЕ ОПЫТЫ...

29	3,5/1.32	Общ. план Мудрецы сокрушенно качают головами. 6-й мудрец, уже не задумываясь, бросает через плечо очередное изречение: «БОНЭ КВИ СТАТ, НОН МОВЕАТУР!!» – и ложится поудобнее: устал. Облачко с изречением спешит улететь вверх.	...НАВОДЯ НА ГРУСТНЫЕ РАЗМЫШЛЕНИЯ О ТЩЕТНОСТИ ЧЕЛОВЕЧЕСКИХ УСИЛИЙ
30	2/0.48	Общ. план Мы не видим столкновения. За кадром раздается удар – Икар, словно метеор, прочерчивает экран сверху вниз…(ПНР вправо)	(удар, свист падения)
31	3/1.20	...и опять же быстрее, чем можно было ожидать, опережая даже звук собственного падения, Икар мчится вверх по скале с очередным творением своей буйной фантазии.	(грохот упавшей глыбы)
32	5/2.16	Общ. план Мудрецы уже не реагируют. Они пьют чай, прислушиваясь к свисту падения, и после каждого удара кивают.	(удар, свист падения, грохот глыбы, удар, свист, грохот глыбы, свист, удар)
33	6/2.40	Общ. план Три раза подряд взбежит по скале маленькая фигурка Икара, неся на себе все более фантастические сооружения. В последний раз это будет нечто совершенно абсурдное: два крылышка на ягодицах,	(все более короткие интервалы между ударами и свистом – три раза подряд)

		маленький зонтичек между лопаток и стабилизатор на голове, придающий ему сходство с римским легионером. А в руках – рулевое колесо, ни с чем не связанное и потому абсолютно бесполезное...	
34	3,5/1.32	Средн. план Икар разбегается на площадке, прыгает и... возносится к небу... (резкая смена ритма, действие сразу замедляется, словно в рапидной съемке. Кадр окрашивается в радужные тона. И впервые звучит музыка)	...И ВДРУГ СЛУЧИЛОСЬ ЧУДО. (светлая, радостная музыка) ...ИКАР ПОЛЕТЕЛ – НЕ ВНИЗ, А ВВЕРХ, КАК НАСТОЯЩАЯ ПТИЦА!.. (радостная музыка)
35	2,5/1.08	Общ. план Немая сцена: Мудрецы ошеломленно глядят вверх.	
36	9/4.08	Общ. план Икар в полете. Он летит, не прилагая даже особых усилий: просто стоит «солдатиком», поворачивая руль то вправо, то влево. И тело его, послушное этой команде, выписывает в небе сложные фигуры, то приближаясь к зрителю (и тогда мы видим блаженную улыбку на лице Икара), то удаляясь до размера малюсенькой птички.	
37	3/1.20	Общ. план Мудрецы не в силах прийти в себя. Они только вертят	

		головами вслед за летящей фигурой.	
38	7/3.12	Общ. план С необычайной легкостью Икар проделывает разные эволюции: мертвую петлю, потом «бочку», «иммельман». Он словно купается в волнах воздушного океана. Пикирует вниз.	
39	1/0.24	Общ. план Над беседками с большой скоростью проносится летящий Икар. Мудрецы едва успевают повернуть головы, как он уже исчезает за верхней рамкой кадра.	...МУДРЕЦЫ НЕ НА ШУТКУ ВСТРЕВОЖИЛИСЬ...
40	12/5.28	Общ. план Зуд экспериментатора не дает Икару покоя. Тут же на лету он меняет местами крылья, зонтик и стабилизатор, и все у него получается: Икар летит вниз головой, по вертикальной оси вращения; затем ложится на спину, вращаясь по горизонтальной оси... надевает крылья на руки, словно перчатки, пробует головокружительные комбинации: сальто вперед, сальто назад в три оборота.	...ВЕДЬ ОНИ ЗНАЛИ ЖИЗНЬ И ПРЕДВИДЕЛИ ЗАРАНЕЕ, ЧТО ДОБРОМ ЭТО НЕ КОНЧИТСЯ... (в музыке появляется тема угрозы)
41	6/2.40	Общ. план, вид сверху Мудрецы выходят, наконец, из оцепенения. Вскакивают на ноги, в смятении перебегают с места на место. Из их широко	...ОПОМНИСЬ, БЕЗУМЕЦ! – КРИЧАЛИ ОНИ – КВО ВАДИС ...ЛУЧШЕ СИНИЦА В РУКИ, ЧЕМ ЖУРАВЛЬ В НЕБЕ!!.

		разинутых ртов выскакивают облачка с изречениями (сверху это похоже на беспорядочную пальбу из пушек).	...ЭСТ МОДУС ИН РЕБУС, СУНТ ЦЕРТИ ДЕНИКВО ФИНЕС – И ЕЩЕ МНОГО ДРУГИХ НАЗИДАНИЙ, КОТОРЫХ ХВАТИЛО БЫ, ЧТОБЫ СПАСТИ ОТ ОШИБОК ВСЕ ГРЯДУЩИЕ ПОКОЛЕНИЯ…
42	5/2.16	Общ. план Икар выходит из пике, взмывает в высоту. Снизу поднимаются облачка. Не догнав Икара, застывают – теперь уже не в белоснежном мраморе, а в сером граните – и тяжело спускаются за кадр.	
43	7/3.12	Общ. план, вид сверху. В крайнем возбуждении Мудрецы размахивают руками, грозя пролетающему над ними Икару (он только на миг появится в кадре). Вдруг они перестают суетиться. Набрав в легкие воздух, все вместе раскрывают рты, широкие как жерла орудий, и дают одновременный залп!.. грозно и стремительно взмывают вверх облачка с изречениями, текст которых уже нельзя прочесть: в нем одни восклицательные знаки…	...НО ИКАР – БЕДНЫЙ ЧУДАК – НЕ ПОСЛУШАЛ ИХ... ..И ЖЕСТОКО ПОПЛАТИЛСЯ (тема угрозы возрастает)
44	5/2.16	Общ. план Икар продолжает парить, не замечая, как его окружают поднявшиеся снизу темно-серые тучки, быстро застывающие в граните. Внезапно он налетает на одно из них...	(музыкальный акцент)

45	4/1.44	Средн. план Икар ударяется об окаменевшее изречение и отшатывается. Сзади его подстерегает другое изречение, успевшее стать четырехугольной плитой. Стукнувшись об острую грань, Икар испуганно озирается, словно очнувшийся от сна.	(переход к трагической теме в музыке)
46	8/3.36	Общ. план Изречения все теснее сжимаются вокруг мечущегося Икара, оставляя ему все меньше свободного пространства. Постепенно они сливаются, образуя все более крупные гранитные блоки.	
47	4/1.44	Средн. план Мудрецы и матроны выжидающе смотрят вверх. Они совсем не такие благодушные, как казалось: холодный колючий взгляд, губы сжаты в тонкую скобочку. Полные сознанием своей правоты, самодовольные и беспощадные, они сейчас даже страшны – именно этим спокойствием и молчаливым ожиданием…	
48	18/8.16	Общ. план Затвердевшие облака сливаются в огромный монолит и поглощают в своих недрах Икара. Вот он вынырнул на миг... снова исчез… потом	(достигнув кульминации, трагическая музыка обрывается на последнем исчезновении Икара)

		высунулась рука со сломанным крылом и пропала... Многопудовая гранитная глыба с высеченными на ней изречениями неподвижно висит в пустоте. Затем плавно начинает опускаться. Быстрее... быстрее... (камера панорамирует вниз, как бы обгоняя падающую глыбу)	(пауза)
49	7/3.12	Общ. план На земле уже приготовлен пьедестал. Сверху падает гранитный обелиск и с грохотом встает на этот пьедестал, потрясая землю. (наезд до среднего плана) Последним усилием Икар рванулся сквозь каменную толщу, но – так и не вырвался, а только проступил барельефом на его гладкой поверхности. Теперь уже в образе красивого трагического героя, каким мы видели его в самом начале фильма.	(сильнейший удар) (пауза)
50	6/2.40	Общ. план Мудрецы встают в знак траура и, сложив руки пониже живота, тяжело вздыхают.	
51	21/9.36	Крупн. план (7 поле) Снова гранитный обелиск с изображением Икара. Отъезд до общего плана (20 поле). Справа и слева от темно-серого обелиска возвышаются мра-	...ТАМ, ГДЕ СТОЛЬКО РАЗ ПАДАЛ НЕСЧАСТНЫЙ ИКАР, ТЕПЕРЬ ВЫРОСЛО МНОЖЕСТВО ПАМЯТНИКОВ С БЕССМЕРТНЫМИ ИЗРЕЧЕ-

		морные надгробья с известными нам уже изречениями. Они выстроились ровными рядами, образуя между собой такие же ровные аккуратные дорожки. В правом верхнем углу экрана появляется один из Мудрецов, ведущий за собой группу учеников. Слева по нижней дорожке входит другой мудрец – тоже в сопровождении учеников. Немного погодя, по правой верхней и левой нижней дорожке входят еще два мудреца со своими учениками. Пустынный доселе, пейзаж сразу заполняется множеством маленьких фигур. Мудрецы водят учеников по лабиринту. Каждый из них останавливается перед темным обелиском, что-то объясняет своим юнцам и идет дальше. Так, друг за другом, все они проходят мимо центрального монумента и занимают свои места – каждый возле собственного памятника.	НИЯМИ... ЭТО БЫЛО НАСТОЯЩЕЕ КЛАДБИЩЕ МУДРОСТИ... СЮДА ПРИВОДИЛИ МУДРЕЦЫ СВОИХ УЧЕНИКОВ И РАССКАЗЫВАЛИ ОБ ИКАРЕ, ПРЕДОСТЕРЕГАЯ ЮНОШЕЙ ОТ ЕГО ПЕЧАЛЬНОЙ УЧАСТИ... И НИКТО ИЗ НИХ НЕ ВСПОМНИЛ, ЧТО ИМЕННО БЛАГОДАРЯ ИКАРУ ОНИ СТАЛИ ТАКИМИ МУДРЫМИ – НЕ БУДЬ НА СВЕТЕ БЕЗУМЦА, КАК СМОГЛИ БЫ ОНИ ПОЗНАТЬ ИСТИНУ?..
52	6/2.40	Общ. план (12 поле) Первый Мудрец лежит на мраморной кушетке и, закрыв глаза, дирижирует рукой. Перед ним стоят ученики, тесно сбившись в кучку. Они	...ВПРОЧЕМ, ЭТО УЖЕ НЕ ИМЕЛО ЗНАЧЕНИЯ. КАЖДЫЙ ИХ НИХ ВОЗГЛАВЛЯЛ СВОЮ ШКОЛУ... И УЧЕНИКИ ХОРОМ

		хором читают высеченное на камне изречение: «КВОД ЛИЦЕТ ЙОВИ...» Переброска камеры по диагонали вверх.	ЧИТАЛИ ЗАПОВЕДИ СВОИХ УЧИТЕЛЕЙ. ...СТРОЙНО И ЯСНО, КАК СТРОЙНЫ И ЯСНЫ БЫЛИ САМИ ИСТИНЫ...
53	4/1.44	Общ. план Второй Мудрец тоже удобно расположился на резной каменной скамейке и с такой же важной сосредоточенностью управляет хором своих учеников. И те, воздев взоры к беломраморному постаменту, монотонно скандируют, читая высеченный текст: «ПЕС СИК ТЕНДАТУР...» Переброска по диагонали влево.	
54	4/1.44	Общ. план Сразу две группы учеников, окружив своих учителей, читают надписи на надгробьях (два хора смешиваются в нестройный гул): «МЕНЗУРА ОМНИУМ РЕРУМ..» и «..ЭСТ АВИС ИН ДЕКСТРА..»	
55	10/4.32	Средн. план Снова мы видим Первого Мудреца, величественно помахивающего рукою. Аппарат медленно скользит вдоль группы учеников, стройно читающих свое «КВОД ЛИЦЕТ ЙОВИ...», и останавливается на последнем – низеньком большеголовом мальчугане.	...НО НАШЕЛСЯ СРЕДИ УЧЕНИКОВ ОДИН, КОТОРЫЙ БЫЛ НЕ СТОЛЬ ПРИЛЕЖЕН И НЕ СТОЛЬ ВНИМАТЕЛЕН К ЗАПОВЕДЯМ УЧИТЕЛЯ. ...МАЛЕНЬКИЙ, А ПОТОМУ НЕ ЗАМЕТНЫЙ, ОН

		Из-за своего маленького росточка этот ученик не видит ничего, кроме спин своих товарищей. Сложив руки за спиной, малыш вяло твердит заученную молитву и при этом рассеянно оглядывается по сторонам. Взгляд его останавливается на чем-то, что заставляет его умолкнуть на секунду; но тут же он спохватывается и включается в общий хор, да так громко, что остальные ученики даже оборачиваются в его сторону.	РАССЕЯННО ГЛЯДЕЛ ПО СТОРОНАМ...
56	3/1.20	Средн. план Первый Мудрец приоткрывает глаза, оглядывает свою паству и снова погружается в самосозерцание. Рука его плавно и грациозно покачивается в такт хору.	
57	8/3.36	Средн. план Обращенные к нам спиной, ученики в том же ритме покачивают головами, старательно выводя слова молитвы. Сзади стоит Малыш и тоже качает в такт головой. Потом отвлекается, снова глядит через плечо – и умолкает с открытым ртом, удивленно хлопая глазами. Потом осторожно, пятясь назад, отходит от группы учеников.	...И ОДНАЖДЫ СОВЕРШЕННО СЛУЧАЙНО УВИДЕЛ...

58	5/2.16	Средн. план У подножия гранитного обелиска лежат несколько птичьих перышек. В кадр входит тот маленький, головастый. Садится на корточки и начинает разглядывать перышки, морща лобик и грызя ногти…	(короткая музыкальная фраза из темы «полет»)
59	5/2.16	Общ. план Ученики, продолжая скандировать, украдкой оглядываются назад – сперва один, потом другой, третий.	
60	5/2.16	Средн. план Малыш складывает перышки то так, то эдак, мучительно раздумывает, склонив набок голову и кусая ногти. Переброска камеры влево – на группу учеников. Все они с интересом смотрят назад и хор голосов постепенно расползается.	
61	2/0.48	Крупн. план Первый Мудрец строго вскидывает лохматые брови и рычит: – КВОД ЛИЦЕТ!..	
62	3/1.20	Средн. план Ученики, вздрогнув, подхватывают: «..ЙОВИ НОН ЛИЦЕТ БОВИ!»… И больше уже не глядят на маленького.	
63	12/5.28	Общ. план Лежит на каменном ложе Мудрец перед памятником	(тихо, а потом все громче и настойчивее

		собственной мудрости. Ученики следят за его рукой и скучно, но очень стройно повторяют по слогам: КВОД..ЛИ..ЦЕТ..ЙО..ВИ..НОН ..ЛИ..ЦЕТ..БО..ВИ..КВОД.. ЛИ..ЦЕТ.. А вдалеке над ними взбирается по краю утеса крохотная фигурка, несущая на спине фантастическое сооружение из перьев и планок. Цепляясь за уступы, срываясь на каждом шагу, фигурка неудержимо устремляется к вершине.	звучит высокая, торжествующая тема: «полет Икара»)
64	5/2.16	Средн. план Знакомая нам площадка на вершине скалы. За кадром звучит хор мальчишеских голосов, поддерживаемый сытым баритоном: – КВОД..ЛИ..ЦЕТ..ЙО..ВИ.. По площадке бежит тот самый мальчуган. Мы видим безумный блеск в его глазах. Вот он добегает до края скалы, раскрывает над собой самодельные крылья и… Что с ним будет дальше – неизвестно. Потому что на этом фильм обрывается. Затемнение	(музыка обрывается на самой высокой и пронзительной ноте)
65	4/1.44	Надпись: КОНЕЦ	

8 мая 1975 г.

В производстве рисованного фильма помимо литературного и режиссерского сценария существует промежуточный этап – так называемый киносценарий. Особенность его заключается в том, что на этой стадии происходит доработка изобразительной концепции фильма, обработка диалогов и закадрового текста. Иногда именно на этом этапе выбирается технология, определяется, к какому виду мультипликации будет относиться будущий фильм.

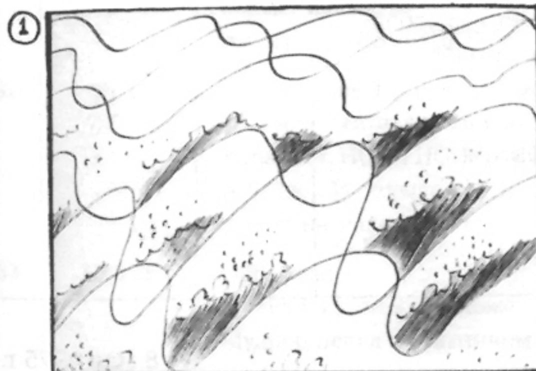
26

Раскадровка

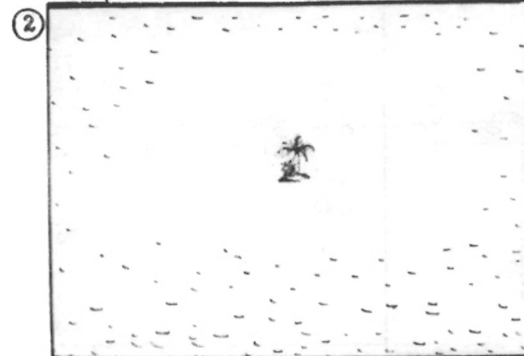
Раскадровка – это рассказ о фильме в серии рисунков, визуальная модель времени. Я всегда работаю так: сначала делаю маленькие, величиной с почтовую марку, рисуночки, в которых мог бы конспективно изложить ход событий, нарастание, развязку. Это позволяет увидеть фильм в целом, разработать первоначальную концепцию монтажа, композицию кадров, мизансцены. На этапе раскадровки происходит также работа художника-постановщика над образами и стилистикой будущего фильма, определяется характера музыки и шумов применительно к конкретному действию и настроению сцен.

«Остров»

Сценарий и раскадровка рисованного фильма



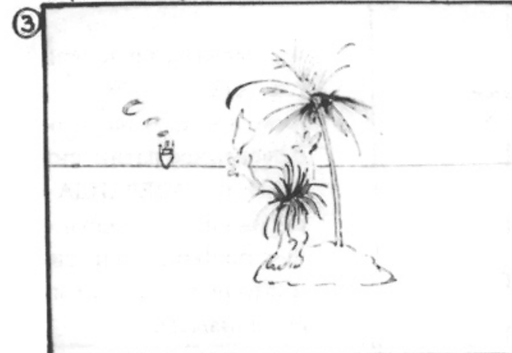
1. Катятся волны, смывая одну за другой вступительные титры. Когда последняя волна слизывает заключительную надпись, открывается…



2. …безбрежный океан, обозначенный одной горизонтальной линией. Посреди океана – островок, издали похожий на кочку. На макушке растет пальма. А под пальмой сидит, зябко обхватив колени, заросший и оборванный человек. Судя по его несчастному виду – давно сидит.



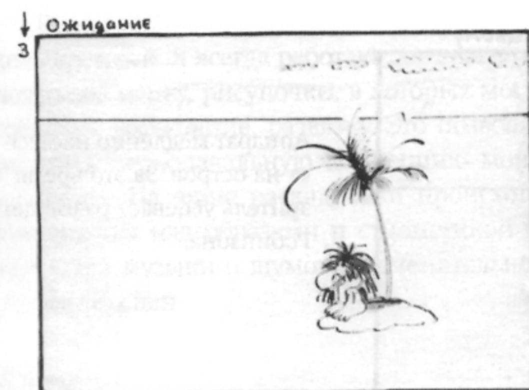
Аппарат медленно наезжает на остров. За это время зритель успевает разглядеть Робинзона.



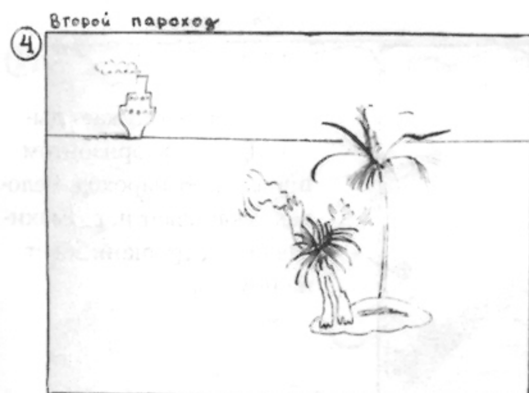
3. …Вдали возникает дымок. Где-то за горизонтом проплывает пароход. Человек вскакивает и, размахивая белой тряпкой, зовет на помощь.



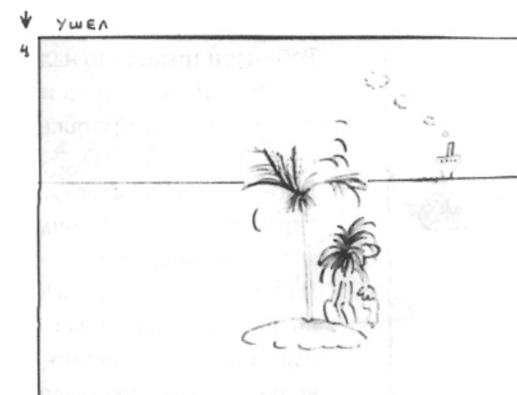
Дым удаляется.



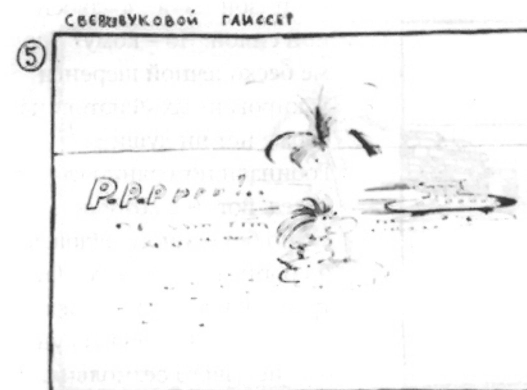
Человек печально садится. Всматривается в пустоту океана.
Проходит шесть долгих секунд – очень долгих в этом мертвом безлюдьи…



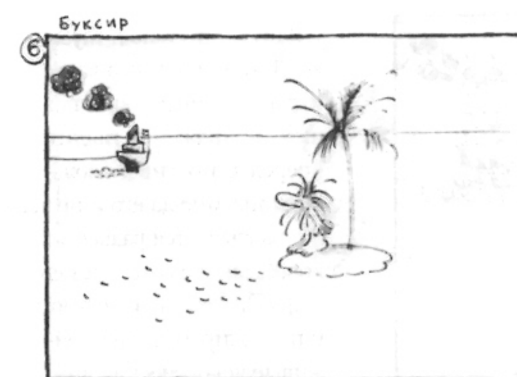
4. Появляется еще один пароход. Уже ближе. Можно даже прочесть название, выведенное латинскими буквами: «АДЕЛАИДА 418». Робинзон лихорадочно машет тряпкой. Но и теперь никто не откликнулся на его призывы.



Пароходы – что люди. У каждого свой характер. Этот – сумрачный и важный – проутюжил линию горизонта из конца в конец и молча ушел. Невежа. Постояв немного, Робинзон возвращается на место.



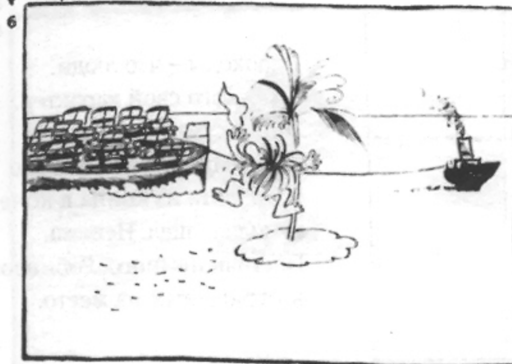
5. Опережая собственный звук, пулей пронесся обтекаемый глиссер. Спустя секунду раздалось короткое и резкое: «Р-Р-Р-Р-Р!!!» Робинзон успевает лишь повернуть голову назад, как филин. Ошалело смотрит в пустоту. Затем принимает прежнюю позу.
Снова тишина.



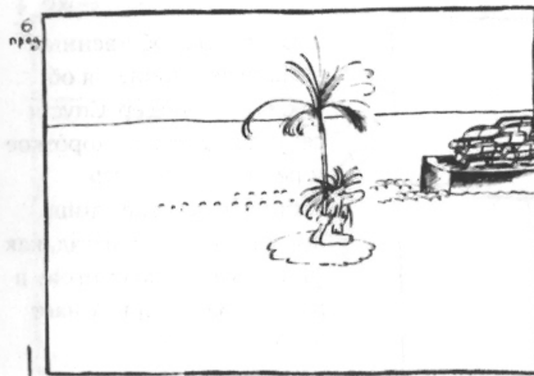
6. Слышится гулкий стук мотора.
В кадр входит, волоча за собой длинный трос, кургузый буксирчик. По звуку можно было ожидать нечто большее.

Баржа с автомобилями

6



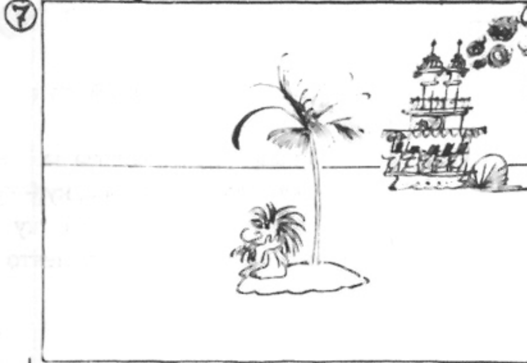
Робинзон подает сигналы. Буксир минует остров и, уходя, отвечает протяжным гудком: «А-Ы-Ы-О-ХО…» Будто длинно зевнул спросонья. И еще причмокнул – уже за кадром.



На другом конце троса вползает огромнейшая баржа, нагруженная новенькими автомобилями. Потерявший было надежду Робинзон машет с удвоенной силой. Но – кому? Кроме бесконечной шеренги лакированных «Фиатов» на барже нет ни души. Робинзон потерянно глядит вслед. Вот уже которое судно без единого человека на борту. Все какие-то «Летучие голландцы». Баржа уходит. Опять текут секунды гнетущего безмолвия.

Пароход с музыкой

⑦



7. Вдруг – что такое? Музыка. Духовой оркестр вальс играет. Робинзон вытягивает шею, напряженно глядит вперед. С противоположной стороны, откуда его и не ждали, вкатывается развеселый колесный пароход времен Марка Твена – с оркестром и пассажирами. Наконец-то живые человеческие лица.

Пассажиры машут Робинзону

7



Прыгая от радости, Робинзон сбегает в воду и что есть силы размахивает тряпкой. Пассажиры приветливо машут ему в ответ… И уплывают…

и уплывают.

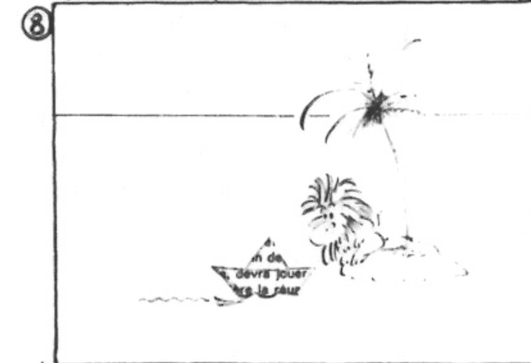
7



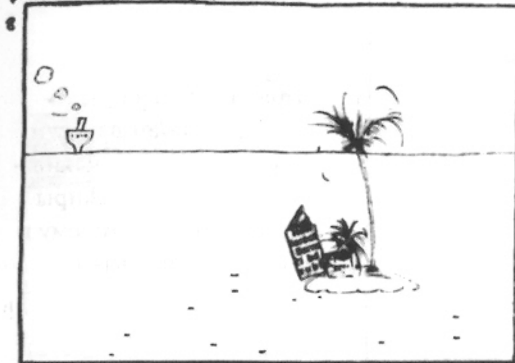
Разинув рот, Робинзон смотрит на опустевший горизонт. Потом садится на место, горестно подперев рукой лохматую голову.

Бумажный кораблик (сложенный из газеты)

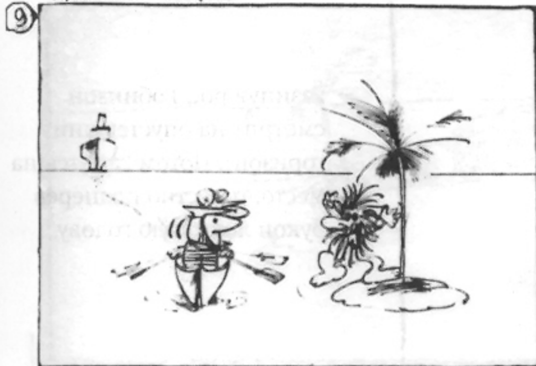
⑧



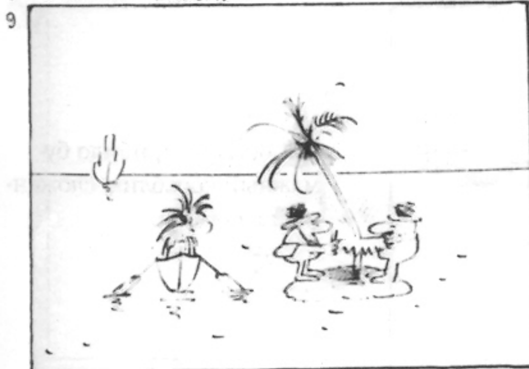
8. К острову прибило бумажный кораблик, сложенный из газеты.



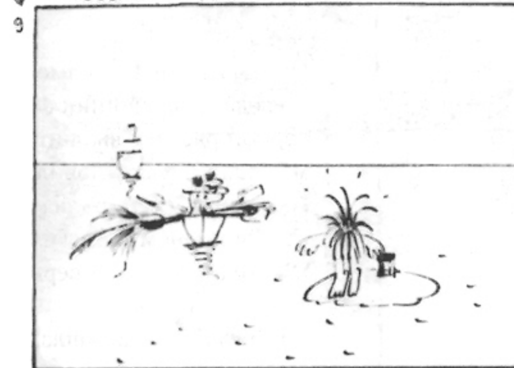
Робинзон подбирает его, развертывает. Жадно пробегает глазами строки газетных новостей. Потом с тоской оглядывает пустынный океан. Люди, где вы?



9. На горизонте появляется еще один пароход. Он идет как-то странно – толчками, словно заика. И с каждым толчком слабеет. Дойдя до середины, испускает последний вдох и останавливается. Горючее кончилось. Робинзон взвивается на верхушку пальмы, отчаянно сигналит оттуда.

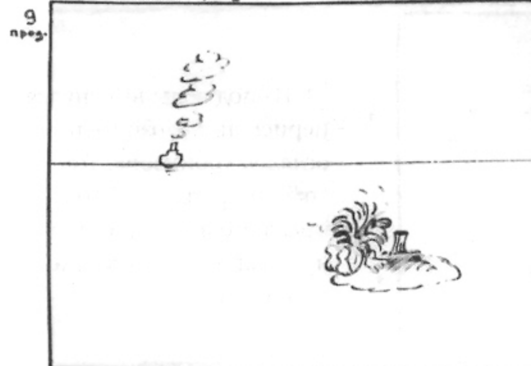


От парохода приплывает лодка с двумя матросами. Робинзон соскальзывает вниз, спеша им на встречу. Но матросы, вместо того, чтобы спасать несчастного, выскакивают на берег, спиливают его единственную пальму, распиливают ее на куски и увозят – на растопку.



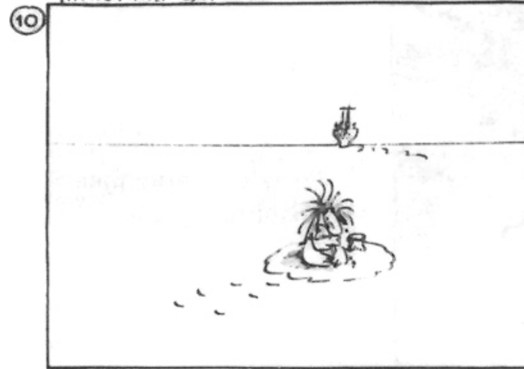
Все происходит так быстро, что Робинзон даже не успевает сообразить, что к чему.

Он стоит в оцепенении, по пояс в воде, и смотрит, как пароход, мало-помалу набирая сил и густо задымив, полным ходом движется за кадр.

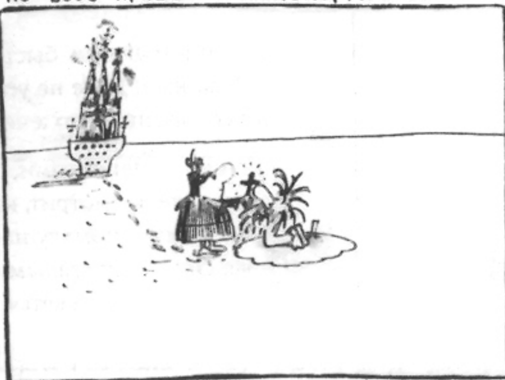


...Робинзон переводит взгляд на оголенный остров. Подходит к обрубку пальмы и, упав на колени, рыдает.

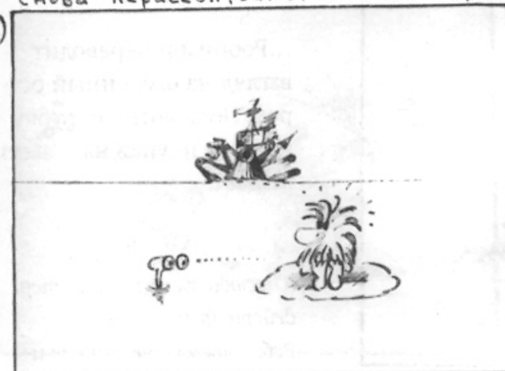
(Отсюда темп и характер действия меняются. Робинзон уже не машет и никого не зовет: люди приходят сюда сами и, сделав свое дело, исчезают прежде, чем он успевает что-либо предпринять).



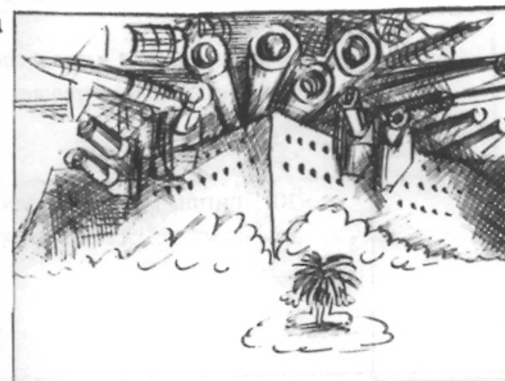
10. Приплыл корабль с крестом на мачте. Остановился.



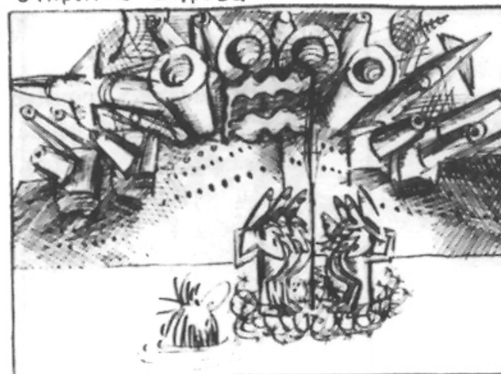
Оттуда пришел – прямо по воде! – священник в черной рясе и с выбритой макушкой, благословил Робинзона, осенив крестным знаменем, сунул ему Евангелие в руки и вернулся тем же путем.
Плавучая церковь ушла.



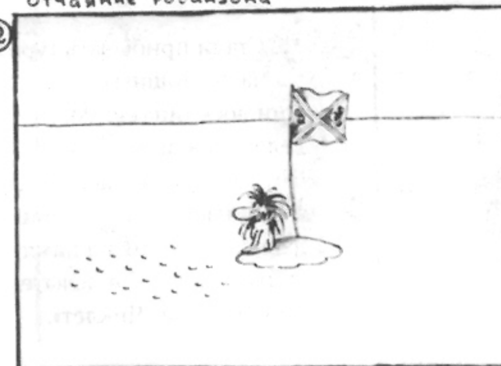
11. Из-под воды высунулся перископ, подозрительно оглядел Робинзона. Тот, еще не придя в себя от прежнего визита, вздрогнул, выронил Евангелие. Перископ исчез.



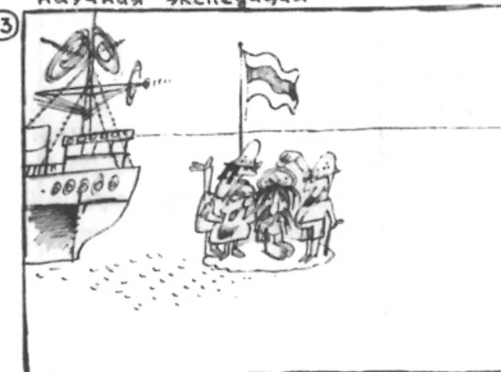
Сразу же за этим приплыл военный корабль.



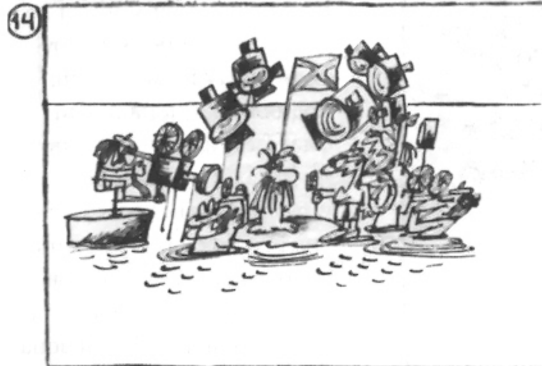
На берег сошли моряки во главе с капитаном. Водрузили мачту на месте пня, подняли национальный флаг (зеленый крест с двумя львами по бокам) – и неизвестный доселе остров был открыт. Быстренько сыграли гимн, отсалютовали и убрались восвояси, так и не взглянув на Робинзона. Напрасно он силился сказать им что-то вслед.



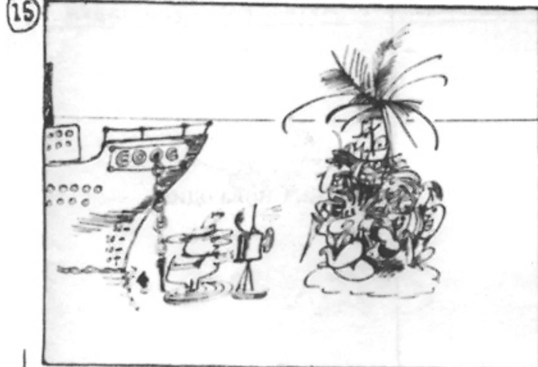
12. Снова один.



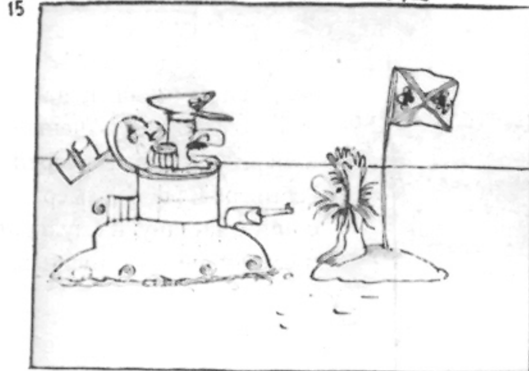
13. Спешно прибыла научная экспедиция. Ученые измерили циркулем череп Робинзона, рост, размер ступни, заглянули ему в рот и уехали, не простившись.



14. Примчались хроникеры, осветили Робинзона прожекторами, засняли, взяли короткое интервью и умчались.
А Робинзона оставили.



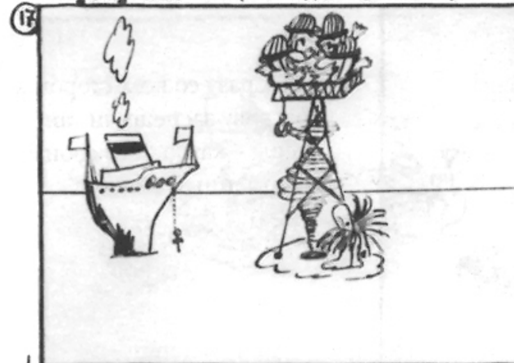
15. Стали прибывать туристы на роскошных яхтах. Они восклицали: «Марвелец!.. Вери экзотик». Фотографировались вместе с Робинзоном и спешили дальше, оставив на память мятые обертки от жевательной резинки «Чиклет».



Из-под воды снова вынырнул перископ, а за ним и сама подводная лодка. Из люка высунулся мрачный тип, ни слова не говоря, снял с Робинзона отпечатки пальцев и погрузился в воду.



16. Приплыл коммивояжер на лодке-лавке, выложил товар (все больше спиртное), протараторил рекламный текст и, забрав все, кроме Робинзона, укатил.

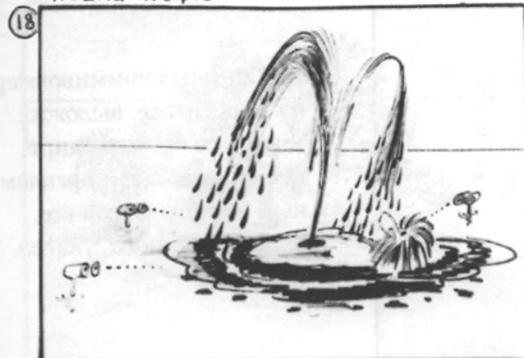


17. А потом пришел замасленный танкер с фирменной надписью «ЮНАЙТЕД ПЕТРОЛЕУМ ИНКОРПОРЕЙШН». Вышли люди в спецовках, сковырнули флагшток и установили на его месте буровую вышку.



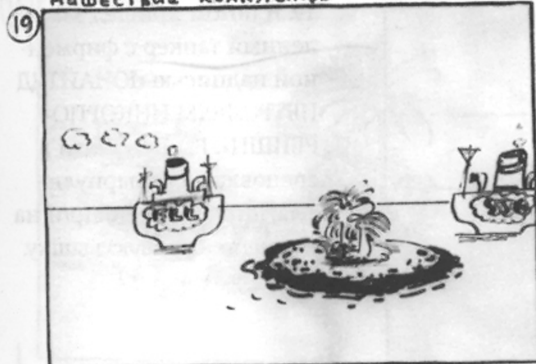
Побурили – ничего не нашли. Раздосадованные, собрали свое оборудование, обругали Робинзона и умотали, предоставив ему созерцать в одиночестве просверленную дыру.

18. Вдруг забил черный

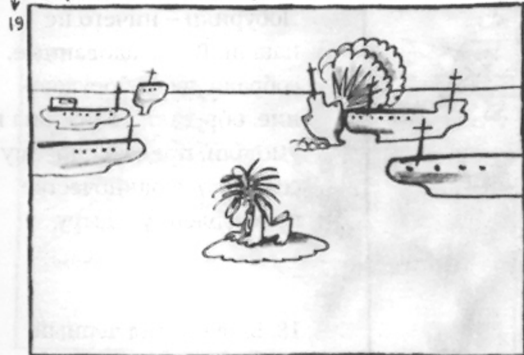


фонтан – нефть пошла. Очнувшись от транса, Робинзон заткнул тряпкой дырку, чтобы его остров не залило окончательно. И так застыл.

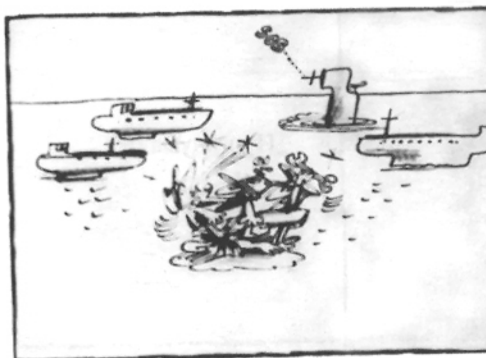
Из-под воды вынырнули сразу несколько перископов, посмотрели, понюхали и скрылись.



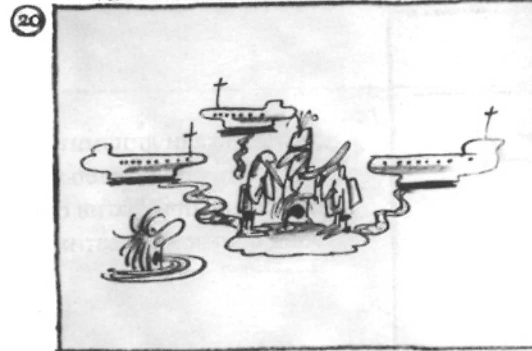
19. Сразу со всех сторон к острову заспешили танкеры – каждый со своим фирменным знаком.



Они сталкивались, стараясь оттеснить друг друга.

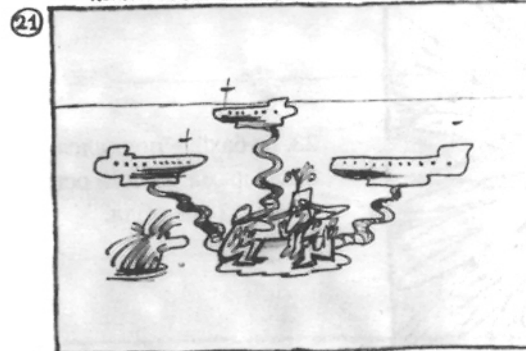


Потасовка, начатая в океане, продолжалась на суше: те, кто раньше всех высадился на остров, продолжали врукопашную драться за скважину. Застрявшему в дырке Робинзону досталось больше всех – в пылу конкурентной борьбы он оказался под ногами дерущихся.



20. Как и полагается, победили сильнейшие.

Двое парней из «ЮНАЙТЕД ПЕТРОЛЕУМ», раскидав соперников, подобрались к дыре, выдернули Робинзона. Но только фонтан забил, как тут же заглох. Иссяк источник.



21. Конкуренты по очереди заглянули в дыру и, забыв про свои враждебные распри, стали совещаться.

Придумали !!!

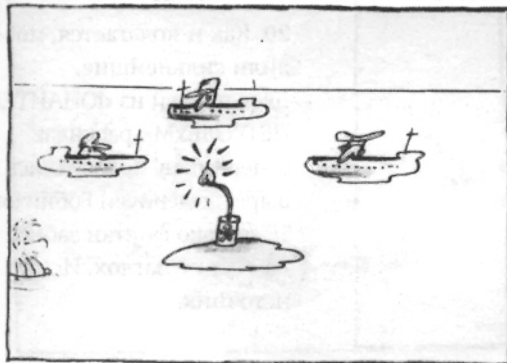
21



И придумали.

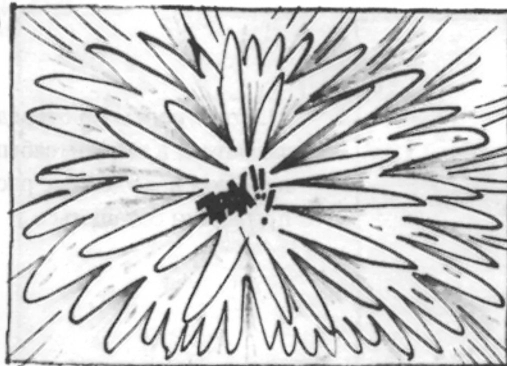
Заложили динамит

22



22. Натаскали динамит, подожгли шнур, отплыли подальше (прихватив с собой Робинзона) и затихли.

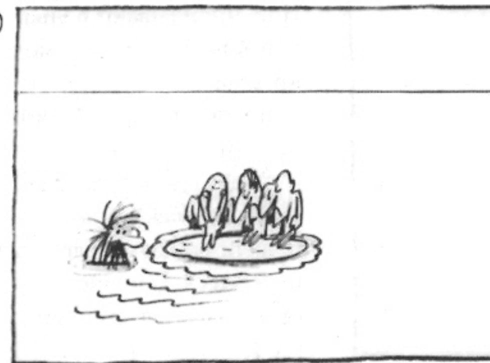
23



23. Ба-бах!!! – поднялся столб дыма. Вместо острова образовался атолл.

Зря старались...

24



24. Давя друг друга, конкуренты кинулись к воронке (прихватив с собой Робинзона), заглянули, а там только тряпка плавает. Зря старались.

Конкуренты обругали Робинзона и...

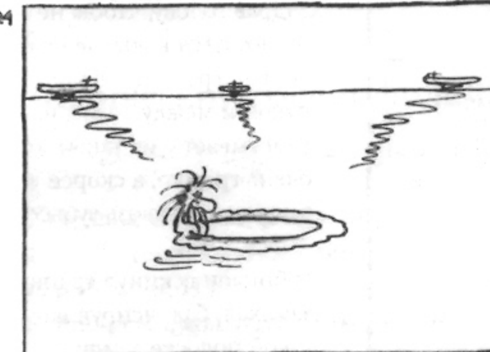
24



– Э-Э-Э! – в гневе сказали конкуренты, обращаясь к ни в чем не повинному Робинзону.

... уплыли.

24



И уплыли – каждый в свою сторону…

25. …Робинзон снова сидит один – как в самом начале списка. Только теперь нет ни пальмы, ни острова, а одна только узкая каемка атолла.



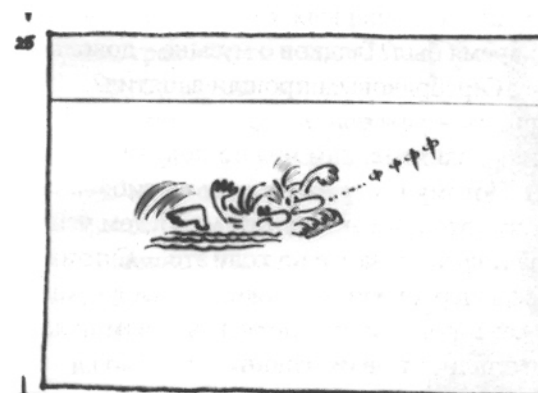
И не проплывают больше корабли. Мертвое безмолвие кругом.
В отчаянии глядит Робинзон в необъятную даль океана. Проходит девять долгих секунд. Целая вечность.
Издали раздается еле слышный плеск. Постепенно приближается, становится все явственней.



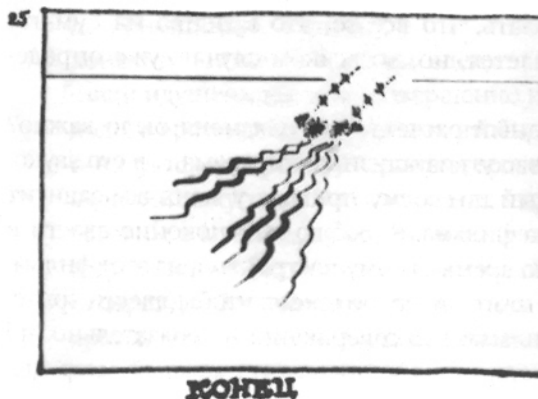
И вместе с плеском слышится легкое посвистывание. Робинзон привстает, робко поднимает белую тряпку и напряженно глядит в одну точку. В кадр вплывает лохматый, как сам Робинзон, человек. Толкает перед собой обломок мачты.



Задрав голову, чтобы не наглотаться воды, человек сильно гребет свободной рукой и между делом насвистывает – не так чтобы очень громко, а скорее задумчиво, сквозь зубы:
– Ф-Ф… Ф-Ф…
Робинзон вскинул тряпку, замахал, балансируя на узкой полоске земли.



Тот на бревне обернулся, перестал грести.
Некоторое время они смотрели друг на друга – два человека, попавшие в беду.



Второй потерпевший кивнул первому: дескать, иди сюда!

27

Ритмический расчет фильма

Мастерская Хитрука. 20 марта 1987 г.

ФХ: Я вам обещал схему производства рисованного фильма и свои технические расчеты. Кое с чем вы потом познакомитесь, а кое-что я вам сейчас расскажу. И вот материал по Мак-Ларену, довольно большой, если останется время, мы этим займемся. Вообще там у нас есть довольно много литературы: интересуйтесь!

Так – с чего начнем вольные занятия? Во-первых, скажите мне вообще, как идут занятия? Кто у вас за это время был? Гладков о музыке – довольно, должно быть, интересно, да? Как с Серебряковым прошли занятия?

– Это были не занятия, а так просто – разговор…

ФХ: Разговор – это самые лучшие занятия. Вам нужно получить от нас как можно больше информации. Потому что у нас довольно гибкая сейчас система, и если мы увидим, что это идет на пользу, мы будем усиливать эти направления. Если не на пользу, давайте на ходу это… Считайте, что мы уже перестроились. Курсы перестроились уже на самоуправление. Будете выбирать себе сами лекторов… и определять, что вам нужно. Это очень важно, чтобы вы сами знали, что вам нужно.

Ну, поскольку мы в тот раз начали разговор о ритмическом расчете, вот, значит, я принес *(развертывает «простыню» с ритмическим расчетом «Льва и Быка»)*. Должен вам сказать, что все то, что красиво на бумаге, потом по много раз переделывается, но, во всяком случае, уже определенная концепция была.

Ну вот, видите, тут посекундный расчет… Что для меня было важно? Так сказать, визуализировать музыку, визуализировать время… в его звуковом выражении. Конечно, каждый по-своему привык, у меня все зависит от идеи, от сюжета. От характера фильма. Я люблю так спокойно ввести в настроение фильма, дать зрителю время самому настроиться на этот фильм. Мы очень часто используем для этого титровое время: чтобы ввести зрителя в атмосферу, в обстановку фильма. Это совершенно не обязательно, но поскольку все у нас так сжато, стараемся использовать каждый метр для того, чтобы дать информацию. Все видели «Лев и Бык»? Там идут панорамные титры, постепенно мы вводим зрителя в состояние чего-то тревожного, тяжелого, сумрачного пейзажа. Зритель может этого не знать, но он должен душевно как-то настроиться. Создается психологичная установка. Вот тут уже титры кончаются, появляются на бугре два силуэта – быки, удар хлыста – и отсюда начинается действие. Значит, я понимаю, что мне здесь нужен определенный эмоциональный настрой, эмоциональная тональность какая-то: и музыка там идет соответствующая, тяжелая. Потом должен быть некий отрыв. Потому что начинается другое. Тут – переключение внимания. Значит, дается небольшая пауза. Дальше мы открываем двери в этот фильм – мы видим, как тяжело, с натугой эти два быка тащат арбу, как они сползают вниз по глинистой скользкой поверхности. Это, по существу, все еще ввод, но мы хотели в этом вводе



создать ощущение ожидания, тревожного чего-то… предощущение какого-то драматического момента. Тут ничего страшного нет: можно ожидание готовить и разрешать совершенно неожиданным способом. Но вот эта подготовка обязательно должна быть. Иначе зритель не среагирует. У него уйдет слишком много времени на ориентацию. В жизни, конечно, так не бывает: вы идете, и позади вас кирпич падает на голову сзади идущего, вы этого совершенно не ожидали, вы оборачиваетесь, и еще долгое время довольно нужно, чтобы сообразить, что случилось. В кино организуется настроение, организуется время действия. Как и в любом произведении искусства. Это состояние, что вот-вот что-то должно случиться, мы готовим в музыке, в укрупнении плана, в какой-то детали, в… Я забыл это выражение, у Бахтина это сказано… Вот есть какие-то акценты такие – и в литературе. Вы тоже это попытайтесь усвоить… Хронотоп… «Хронос» – это время, «топ» – это, наверное, какой-то акцент или какой-то удар. Нет, «топос» – это пространство. В литературе это обычно так: «прошло три года, однажды утром я проснулся…», и начинается посекундно. Тут читатель точно знает, что сейчас что-то должно произойти. Но он не говорит: «Прошло три года, и мне на голову упал кирпич». Он должен обязательно к этому подвести. Это то, что у нас в кинематографе называется «крупный план». В литературе тоже есть крупный план. Если вы внимательно почитаете «Евгения Онегина», вот очень интересно было бы, чтобы вы по этому поводу просто расписали – сделали бы режиссерский сценарий только с точки зрения плановости… Там есть очень крупные планы – вплоть до фрагмента лица, и есть очень общие планы – панорамы… Я вот… Когда я читаю – теперь уже это чисто профессиональная болезнь, – я сам себя ловлю на том, что я, прежде всего, разбиваю это на планы – у себя в голове, визуально. Вот так и здесь. Мы там делаем крупный план: измученное, волоокое лицо этого быка, полное какой-то обреченности, и нуж-

но было крупно показать, что очень скользко, это зыбкая поверхность болота, и сейчас что-то должно случиться. И оно случается. Здесь у меня должен быть где-то акцент… Вот он. Вообще-то его не так я ставлю, а я беру красный карандаш… Это очень резкий акцент, его нужно и визуально проставить. Должно быть здоровое красное пятно. Вот смотрИте: вот я подготовил, я поддержал и здесь – бамс! – удар – пауза и его конвульсии… Быка, который измучен, обессиленный, падает, и хозяин его хлещет… Хлещет хлыстом… Что мы должны показать? Его страдания. Его попытки встать. Это и воловья покорность команде, и то, что его хлещут… Но он не может встать… Вот здесь нужно найти какие-то… Мне многое не удалось, я хотел это не только через глаз показать, а через какую-то напряженность мускулатуры. И тут очень сжато время, потому что это пролог и здесь нельзя очень разводить. Тут вы тоже должны определить для себя сгущенность рассказа. Там, где у вас пролог – это еще не сам рассказ, значит, вы должны все это сгустить, дать в таком концентрированном виде, чтобы была цельность ощущение того, что это пролог, введение.

– Разными цветами обозначены разные звуковые куски?

ФХ: Разные настроения. Звуковой кусок – это чисто технологическое понятие. Вы когда будете готовить музыку для записи, все равно ее нужно разбивать на куски, потому что нельзя всю музыку чесать одним куском. И для оркестра это очень сложно. Они обычно берут кусок на три, на четыре минуты, иногда даже на минутку… Там же вся партитурная разработка, инструментальная разработка в мультипликации значительно сложнее и подробнее. Значит, если они где-то смажут, им надо будет весь кусок заново писать. Они пишут обычно по два, по три дубля. И уже в связи с этим технологически разбивается, потому что повторить кусок в три минуты легче, чем десятиминутный кусок, где риск ошибиться увеличивается просто в геометрической прогрессии. Но это одновременно и определенный эпизод, его надо завершить, с тем чтобы он мог каким-то образом сшиться со следующим: через паузу, через акцент или что-то другое.

– Чем определяется выбор цветов? Он субъективен?

– Для каждого персонажа – свой?

ФХ: Где-то в научных книгах говорится, что существуют стереотипы, цветовые какие-то символы настроения, что голубое – значит спокойное, красный – тревожное, оранжевый, там, светлое, коричневый – противное, и все такое прочее… Но для меня это абсолютно субъективно. Мне, например, кажется, что зеленый – это спокойствие, некая пастораль…

– У вас во всех проектах фильмов всегда один и тот же цвет означает одно и то же настроение?

ФХ: В этом смысле не меняется человек. У него уже восприятие как-то остается. Я никогда не буду делать, скажем, акцент драматизма, акцент тревоги, вспышки зеленым или другим цветом. Это для меня уже своего рода наработка. Вот можно посмотреть параллельно по раскадровке. Это моя рабочая раскадровка, потом Володя Зуйков сделал другую, значительно более подробную и, главное, эстетически разработанную. Там уже и в технике – там сепия… Вот – титры идут на этом бугре, вот он, темный такой, силуэт и сумрачное тяжелое небо… Проходят титры, и когда они уходят, уже выходят эти быки… Он падает, его хлещут, хозяин снимает ярмо и оставляет его там… Это очень быстро – буквально, как диафильм. Так и нужно, поскольку это пролог – вот это не надо забывать.

Почему я говорю: разбивайте по эпизодам? Вы должны еще знать, где они – эти хронотопы, где нужно сказать «прошло три года», а где – остановиться и сказать «однажды утром я открыл глаза и увидел на подоконнике…» По протяженности экранного времени у вас «прошло три года» и разглядывание какой-то мухи на подоконнике может быть одинаковым. Но там, где вам нужна эта разработка, там, где начинается драма, там естественно, это требует…

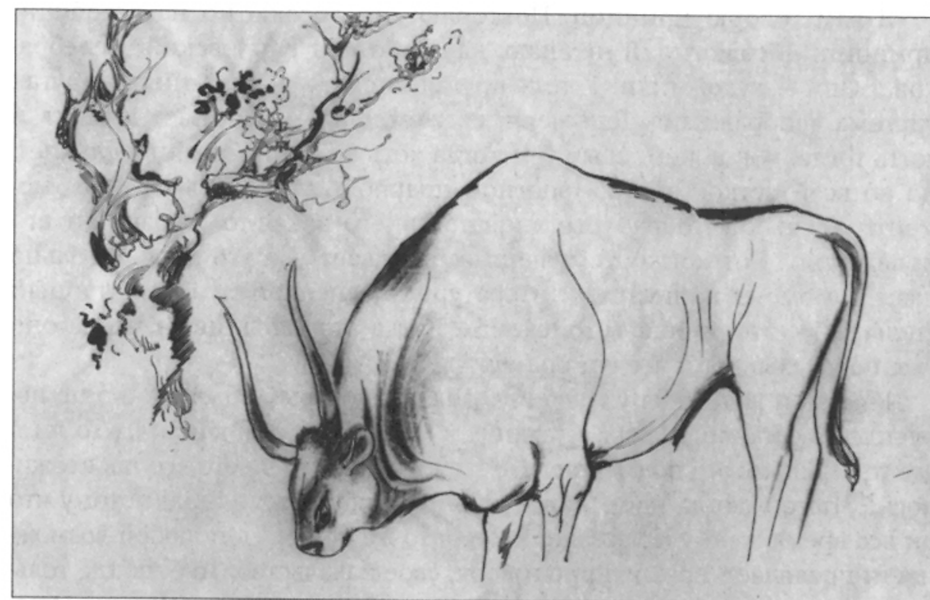
Ну, придется мне все равно рассказывать… Эта арба уезжает, его засасывает в болото. Вовсе не надо, необязательно… Современная кинематография и мультипликация в том числе избегает параллелизма. Я – адепт классической школы, я пока еще мыслю звук как поддержку действия, но иногда можно работать на контрапунктах. Если вы видели фильм Галины Бариновой «Когда взойдет песок», там нет этого сопряжения, но это совершенно другой фильм просто. Там не фильм действия, а фильм настроения, в котором сюжет служит только как повод для размышлений, для каких-то философский раздумий. Но когда фильм – действие, то желательно, чтобы музыка шла синхронно с действием. В этом принципе я здесь и работал, поэтому, когда мне нужно было показать, как засасывает эта трясина быка, как его охватывает отчаяние, как он из последних сил упирается в невидимую какую-то твердь и выбирается, как у него предельно напрягаются мускулы, как отчаяние помогает ему все-таки выбраться и спастись, вот это все должно быть сопряжено с музыкой. Отражено в музыке. Он выбирается, и мне нужно чем-то показать это его состояние полного

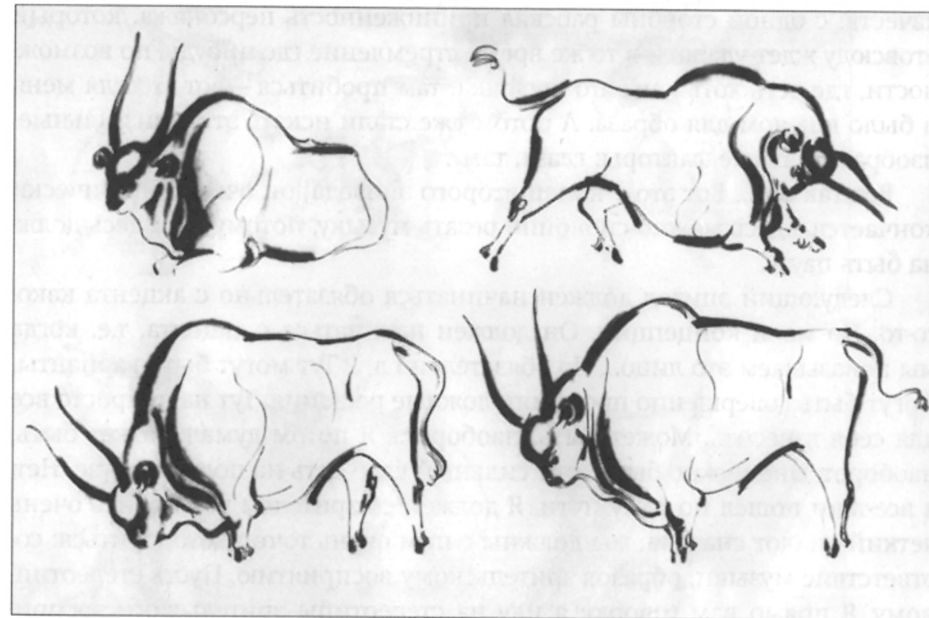
изнеможения и в то же время ощущение того, что он вышел на свободу. Вы сами понимаете, долго размазывать нельзя. Надо найти какую-то деталь. Деталь была придумана: когда он стоит, у него вот здесь вот, у плеча, вздрагивает мышца. Может быть, можно было найти и другую деталь, получше, но мы сделали через эту. Он стоит совершенно каменный, неподвижный, и только эта судорога… Я хотел это и дальше обыгрывать, потом это вздрагивание мышцы еще в одном месте будет показано, с тем чтобы показать монолитность, неподвижность, некую медлительность, заторможенность этого огромного сильного животного, внутри которого идет работа, нервная работа, можно сказать – вот через эту одну деталь…

Вот он выбирается, выходит на широкое поле – он обрел свободу. И он должен громко прокричать – такой бычий рев. Который у нас совершенно не получился. Если вообще откровенно говорить, то любой режиссер должен был бы с болью смотреть на свои фильмы (почти любой режиссер), потому что очень многое – из деталей, из мелочей – не получается и это режет ухо, режет глаз. Потому что знаешь, как это должно было быть, и не получилось.

Ну вот, здесь должен быть переход. Вот он задрал голову, издал рык, который пронесся по этой степи, этой саванне – черт его знает, что это такое! – и мы должны теперь… У меня же был текст – я его убрал… «И этот рев донесся до слуха царя этой страны – Льва…» Тут избитый прием, но он всегда хорошо действует. Вот вы видите: тут есть даже еще более общий план, как с хрипом этот его рык разносится. Троекратным эхом. И сразу что? Сразу надо давать крупный план. Спокойное каменное лицо этого Льва, который слышит отдаленный рев. И потом отъезд, мы вводим следующего. Значит, что вот вторая вещь, я тут параллельно веду: как представлять героев?

Героев надо уметь представлять. Вы его представляете сразу в его самой сути – в том, что должно потом отыграться. Это величие, царственность, гордость. Тут могут быть любые характеристики, но это вы должны сразу... Или наоборот, вы должны ввести зрителя в заблуждение и показать какого-то жалкого, несчастненького, который потом будет развиваться в этом фильме и окажется всемогущим. Но, во всяком случае, и это его качество: то, что из этого ничтожества может вырасти потом какой-то могущественный персонаж или диктатор, это тоже должно быть заложено. Я на это всегда обращал внимание, и это школа, которую я прошел у Пащенко: как представить героя...





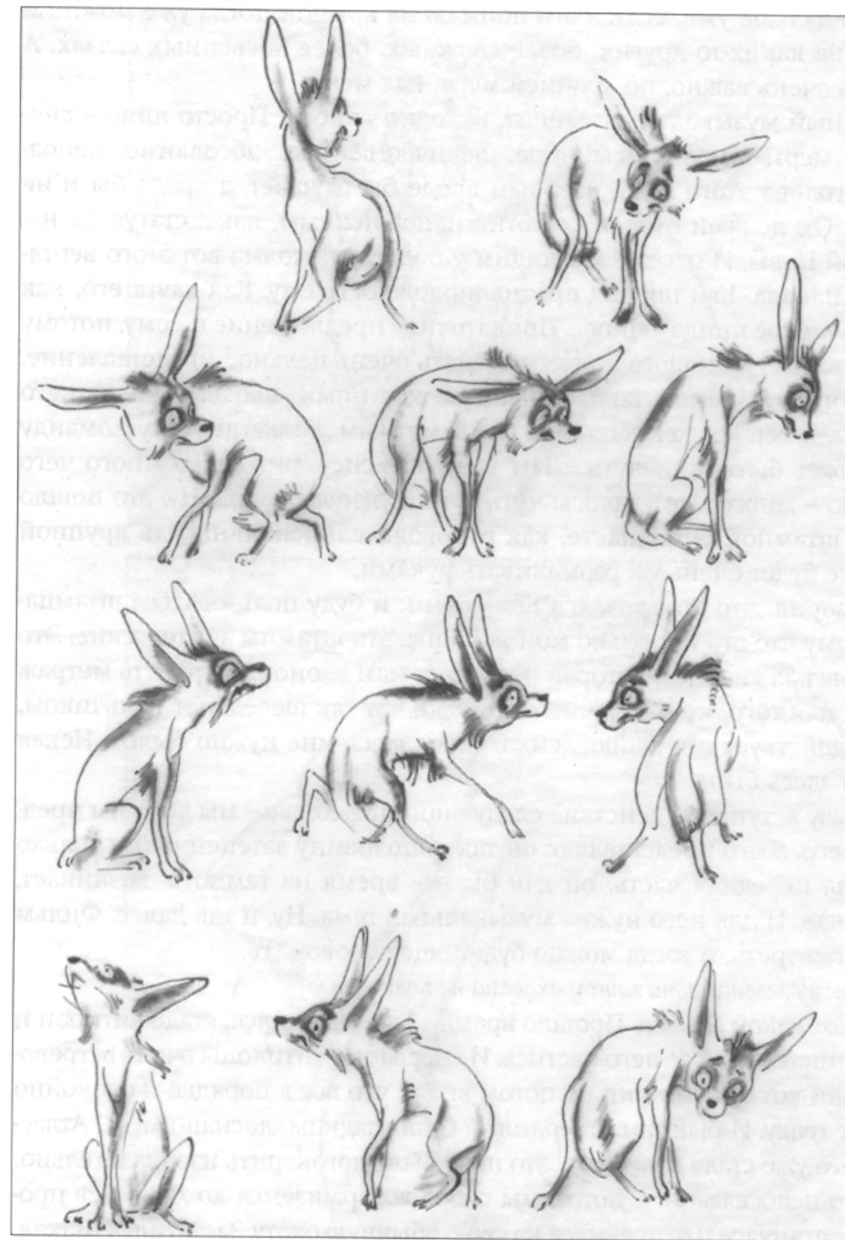
Эскизы быка для фильма «Лев и бык», художник – В. Зуйков.

Я вам говорю принцип. Повторяю: это абсолютно не всеобщий принцип. Абсолютно. Я не знаю, как работают Курчевский, Серебряков... Они – художники. У них другая система выражения и другая система воображения. Для меня, скажем, фильм начинает дышать и жить тогда, когда я его слышу, и когда хоть на один момент мелькнет, но во всей четкости и абсолютной подробности – хоть на один момент! – вспыхнет образ. Его внешность, его какая-то... Фрагмент его поведения... Вот когда это у меня вспыхивает, – а это необязательно даже в момент написания литературного сценария... Литературный сценарий – это, в общем-то, схема... Когда это вспыхивает, тогда оно уже подсказывает и все остальное.

Вот так и вспыхнул у меня этот Шакал, который совершенно не получился в фильме. Шакал вспыхнул у меня один раз, когда я... То ли я где-то в фильме это подсмотрел, то ли в жизни... То ли это все так сложилось... Что он, когда идет, то все время оглядывается назад, потому что он все время ждет удара сзади. И он, в то же время, при любой возможности проявляет, примитивно говоря, свое нахальство. То есть, где только возможно, он сразу старается завладеть. Вот это вот совмещение двух качеств: с одной стороны рабская приниженность персóнажа, который отовсюду ждет удара, и в то же время стремление где-нибудь, по возможности, где есть хоть какая-то щелочка, там пробиться – вот это для меня и было ключом для образа. А потом уже стали искать эти... визуальные, изобразительные факторы: глаза, там…

Вот так вот... Вот это – конец второго эпизода, он очень органически кончается, здесь можно спокойно резать музыку, потому что здесь должна быть пауза.

Следующий эпизод должен начинаться обязательно с акцента какого-то. По моей концепции. Он должен начинаться с акцента, т.е. когда мы показываем это лицо... Но обязательно ли? Тут могут быть варианты, могут быть совершенно противоположные решения. Тут надо просто все для себя взвесить. Может быть, наоборот... Я потом думал: может быть, наоборот, мне нужно было этот сильный удар дать на полной паузе. Нет, я все-таки пошел по тому пути. Я должен со зрителем установить очень четкий диалог сначала, мы должны с ним очень точно договориться: соответствие музыки, образов зрительскому восприятию. Пусть стереотипному. Я прямо вам говорю: я иду на стереотипы зрительского восприятия. Мне нужно с ним добиться взаимопонимания, чтобы он со мной



Эскизы шакала для фильма «Лев и бык», художник – В. Зуйков.

пошел, а дальше уже, если я его поймаю на крючок, тогда уже можно и строить на каких-то других, более сложных, более косвенных связях. А вот здесь очень важно, по крайней мере, для меня.

Сильный музыкальный акцент, ну, один аккорд. Просто лицо – спокойное, мертвенное, анемичное, величественное, абсолютно неподвижная голова этого льва, который вроде бы слушает, а вроде бы и не слушает. Он должен быть абсолютно неподвижным, как... статуя на набережной Невы. И отъезд, мы видим у подножия холма вот этого вертящегося Шакала. Как полная противоположность ему. Как слуга его, как раб и как некое придаточное... Придаточное предложение к нему, потому что они вкупе, в диалоге должны создать очень цельное представление. И должен быть немой такой диалог между ними: шакал ждет от него команды, и лев должен каким-то еле заметным движением эту команду дать. Может быть, чуть-чуть... Там у меня в сценарии было много чего написано – многое не удалось: чуть-чуть дрогнули веки... Ну, это пошло тоже от штампов. Это, знаете, как руководитель какой-нибудь крупной мафии не будет очень уж размахивать руками.

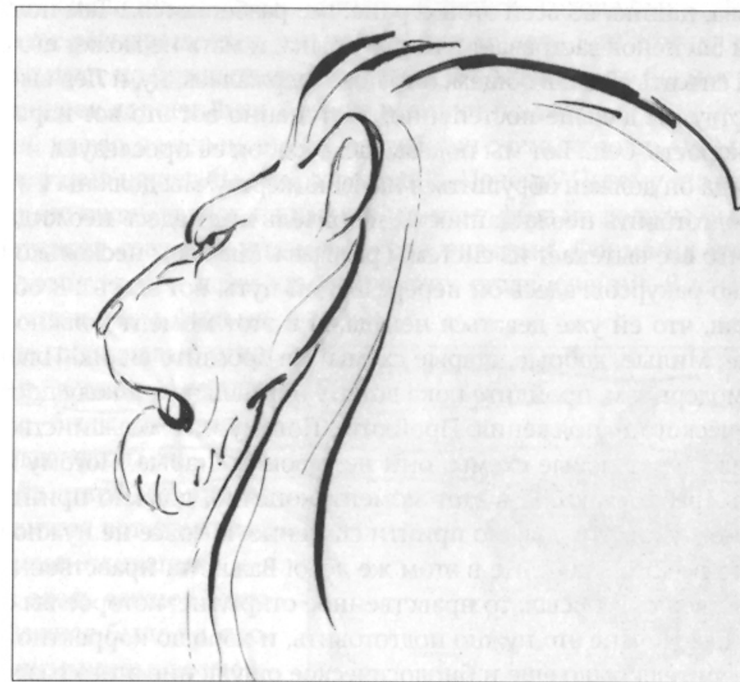
Я говорил, что пользовался штампами, и буду пользоваться штампами. Потому что это не только мои штампы, это штампы зрительские. Это та колдовская система, которая позволяет нам экономно тратить метраж фильма, для того, чтобы знали: он только вот так шевельнет пальчиком, сразу задействует вся шайка-лейка. Так и здесь мне нужно было... Некая пародия здесь была.

И сразу вступает в действие следующий персонаж – мы должны представить его. Я его представляю: он так наполовину затененный и только освещена передняя часть, он как бы все время из темноты возникает, этот Шакал. И для него нужна музыкальная тема. Ну, и так далее. Фильм надо посмотреть, и тогда можно будет еще поговорить.

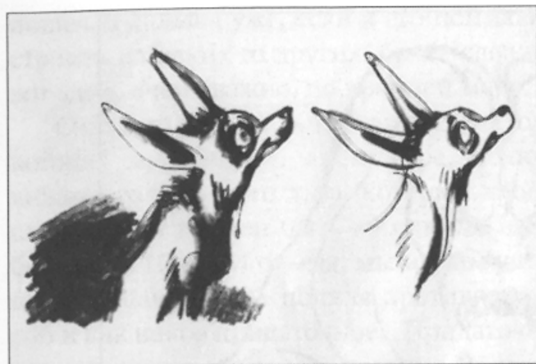
– Почему зеленая зона заштрихована не полностью?

Тут вот какой эпизод. Прошло время... Бык прижился, стадо антилоп и дети начинают вокруг него пастись. И сперва эти антилопы очень встревожены: они вот так смотрят, но потом видят, что все в порядке и спокойно щиплют траву. И бык там утвердился. Стал гладким, лоснящимся... Атласная у него уже стала кожа – все это надо было договорить изобразительно, и все это недосказано. А потом мы снова возвращаемся ко Льву. Лев проснулся, потянулся и отправился на свою обычную охоту. Засуетился Шакал. И тут должно быть как вселенский пожар. Т.е. все приходит в движение.





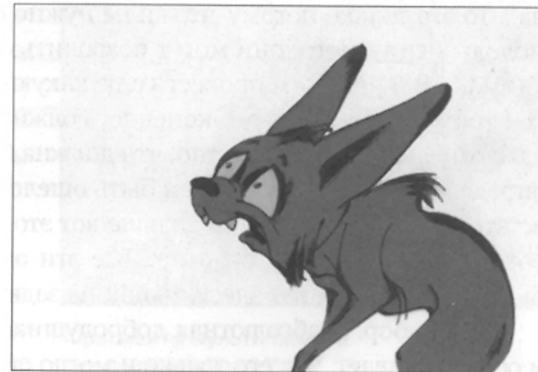
Эскизы льва для фильма «Лев и бык», художник – В. Зуйков.



Если там была идиллия такая, то здесь – как только Лев встал и вытянулся, – сразу я делаю шторку, и сразу очень быстро панораму, и очень неясно, незримо мы видим, как бегут, бегут, все прячутся, все такое прочее... Кто-то сказал, что короля должна играть свита. Это очень хорошее выражение. Здесь мы отраженно должны показать... А он, между тем, идет спокойно... И сзади него шустрит этот Шакал. А он идет спокойно и величественно, потому что он знает: все равно от него не уйти. И вот постепенное нарастание темпа, и это противопоставление паники, которая создается просто от одного появления где-то вдали этого Льва, паника во всей этой стране, все разбегаются... Там получается, что один олененок застревает в ногах у быка, и мать не может его бросить и рвется спасать сына, в общем, она там задержалась, ну, и Лев выбрал для себя жертву... И дальше постепенно, постепенно вот это вот нарастание... Растет скорость, бег... Вот мы показываем, как он ее преследует, и в тот момент, когда он должен обрушиться на свою жертву, мы должны к этому моменту подготовить неожиданность, и зритель ждет здесь неожиданность, потому что все вытекает из системы рассказа. Мы даем несколько планов, несколько ракурсов: здесь он перерезает ей путь, вот здесь... В общем, он делает так, что ей уже деваться некуда. И в этот момент должно прийти спасение. Милые, добрые, старые схемы! Не бросайте вы их! Плюньте вы на этот модернизм, пройдите пока вот эту нормальную школу построения драматического напряжения. Пройдите. Потому что большинство из тех, кто сейчас берет новые схемы, они не усвоили старые. Потому и новые не очень срабатывают. И в этот момент, конечно, должно прийти спасение. И все знают, что должно прийти спасение. И вовсе не нужно бояться этого: что все это знают. Не в этом же дело! Важна та нравственная идея, тот нравственный посыл, то нравственное открытие, которое вы сделаете им в конце. Но мне это нужно подготовить, и хорошо корректно сделать, чтобы у зрителя было еще и биологическое ощущение этого разрешения. В нужной степени концентрации и в нужный момент. Но не раньше и не позже. Это чисто биологическое, это физиологическое – я точно знаю. Некоторые фильмы не срабатывают, потому что конец, к которому зритель уже сам готовится, или запаздывает, чаще всего запаздывает, т.е. зритель как бы для себя... это слово, прошу прощения у дам... некий психологический оргазм, понимаете? Вот он должен здесь разрешиться, а режиссер этот момент прозевал. Или ошибся, не то сделал. И вот это несовпадение того, ожидаемого разрешения, для зрителя с тем, что он видит на экране, что-то не срабатывает, и от этого фильм может в чем-то проиграть. А иногда просто потеряться.

И здесь из глубины сперва прыгает вот эта лань – туда за верхнюю часть кадра, и на нас налетает лев. И дальше нужно очень быстро сделать, что он всеми лапами вдруг уперся и затормозил. Вот этот момент. Представляете себе эту массу? Что же это такое заставило его вот так взять, упереться и должен был даже две борозды пропахать... Что же это такое? Почему он вдруг остановился? Что случилось? Опять тот же самый милый прием! Крупным планом спокойное, даже не обращенное к нему, а чуть-чуть скошенный глаз влажный... Крупно – голова быка... Так!.. Значит, дальше разыгрывается, что у них произойдет... Как этот царь природы отреагирует на пришельца, который... И вообще – кто бы мог посметь встать поперек дороги Льву. Дальше все идет по...

Любой из вас, я уверен, это бы разработал очень хорошо, или по-другому, но все равно нашел бы эти разрешения. Почему? Потому что ясна ситуация. Вот это очень важно: на каждый момент фильма должна быть очень ясная ситуация соотношения между персонажами. Форма их столкновения: их характеров и даже их физических столкновений. Я вам должен сказать, что в этом фильме я вообще постарался отказаться от всяких фокусов. Они мне были интересны на первых фильмах, пока я для себя открывал просто сам механизм вот этого вот чуда – мультипликации.



Ну, а здесь важнее было не это. Важнее было то, чтобы с максимумом возможности создать настроение и

в этом бульоне настроения – простите, мне что-то сегодня не приходят в голову хорошие выражения – в этой среде настроения выразить очень простую мысль. Увы, и она не прозвучала... Что мир может погибнуть оттого, что две стороны подозревают, каждая из них подозревает, что тот хочет на него напасть. Вот, собственно говоря, и все. Эти двое погибли и перед смертью узнали, что никто из них не собирался нападать на другого. Вот что было важно, понимаете? Уже не до фокусов... Но, к сожалению, технологические трудности несколько отвлекли нас, и мы не смогли эту простейшую мысль как следует выразить. А для меня это сейчас самое главное. Я вам говорю, что я и живу сейчас этим. У меня на этот счет такая теория: что если мир погибнет, то только потому, что люди... эти две стороны, конкретно говоря... известно, о чем речь идет...

– Пока будут шакалы?

ФХ: Да тут сейчас и без шакалов... Почему между Львом и Быком Шакал затесался? Его некоторые педантичные зрители пытались пришить к какой-то социальной группе и все спрашивали: «Это мне понятно, – говорят, – Лев это, конечно, Америка, а Бык – это Советский Союз, а Шакал – это кто? Китай или кто?» Я не так предполагал... Если так впрямую, то уже что-то не получилось! Нельзя, ни в коем случае нельзя! Если вы публицистику делаете – пожалуйста, памфлет – можете делать, но когда вы делаете фильм-притчу... Ассоциации должны быть гораздо шире и гораздо более косвенны, чем так впрямую их утилизировать, пришивать к конкретной ситуации. Вот я поэтому говорю... А там писали, что, мол, Хитрук уже достиг того уровня, когда ему уже... уже он все прошел, он овладел... Ерунда все это! Сколько будете работать, столько будете открывать для себя и радоваться этому открытию... Радоваться! И если я сознательно пошел на... То это только потому, что силы нужно было приберечь для другого. У молодых сил много, они могут позволить себе роскошь делать тотальную анимацию и при этом провести еще какую-то мысль... Так вот... Вот это резкое торможение и потом, конечно, должна быть мертвая пауза – это уже каждому ясно, и ежу понятно, что должна быть мертвая пауза – вот эта неопределенность, и Лев должен быть ошеломлен тем, что кто-то осмелился встать у него на пути. Ну, и дальше вот это столкновение двух характеров, вот что там – хвостом он бьет... Все эти обычные вещи. Что там должно быть напряжение, вот здесь, мышц на задних лапах, оскал...

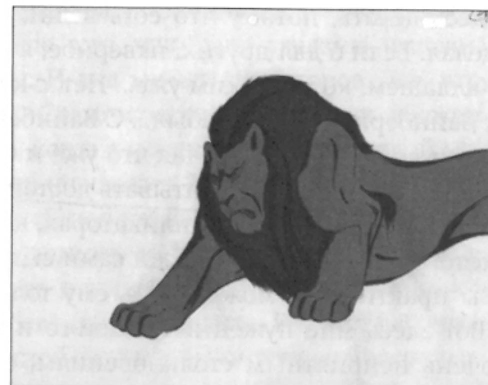
Весь набор. И абсолютная добродушная неподвижность Быка. Что его и обезоруживает. Что его только и могло обезоружить. Мы не хотели показывать, что Бык был такой громадный и мощный, что он физически... Ну, Лев бросился бы и все... Нет, он был обезоружен. Вот этим добродушием и этой детской наивностью. Ведь за этим должна мудрость какая-то быть... Преградил ему путь. Или случайно оказался на дороге...

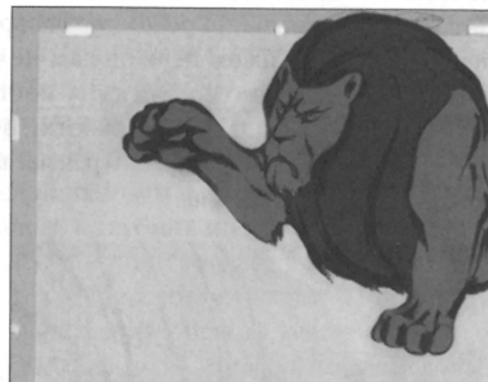
– Случайно он не мог оказаться!

ФХ: Якобы случайно. Он не должен... Это очень важный кусок! Ребята мне говорят: он должен стоять вот так. Я говорю: «Ни в коем случае!» Он не должен стоять лбом ко Льву! Ни в коем случае нельзя было показывать, что Бык спешит ему наперерез. Никакой агрессии! Он стоял на дороге – вот и все! Конечно, не случайно, но не должно быть, что он противостоит ему, он вот так стоял поперек... Такие нюансы тоже очень важны.

– Почему здесь такая линия?

ФХ: Тут ясно, что это неправильно. Но для меня это было слишком очевидно, что это не будет такая ровная линия, потому что чем дальше спускается, тем больше должно быть нагнетание. Ведь я же должен готовить момент, когда он сломается, правда же? И это должно произойти внезапно, но в то же время психологически подготовлено. Но я не стал этого







Фрагменты мультипликата для фильма «Лев и бык».

здесь делать, потому что есть вещи, которые... Ведь я же для себя это делал. Если б для других, наверное, я бы... Ну, я работал с композитором Каллашем, который сам уже... Нет, с кем это я работал – с Каллашем или с Вайнбергом? Я уже забыл... С Вайнбергом я работал. Я уже с ним много лет и до этого работал, так что уже и он сам понимал... И потом, имейте в виду, ведь надо же учитывать достоинство и самолюбие ваших партнеров. Я говорил о мультипликаторах, которые не хотят работать на сцене, которую вы им практически сами сыграли... Но тем более – композитор! Вы практически можете дать ему только свой расчет. Но уже говорить: «Вот здесь мне нужен вот такой-то и такой-то...» Это может привести к очень неприятным столкновениям, если вы с настоящим творческим человеком имеете дело. Но, опять же, не нужно искать здесь лазейку, потому что очень часто режиссер говорит: «Ну, что вы – он же творческий человек!..», а на самом деле он сам не продумал и надеется, что тот продумает. Не-ет! Режиссер для себя концепцию должен иметь абсолютно четкую. Не музыкальную разработку, а концепцию настроения.

– Эта раскадровка появилась раньше или позже того, как Зуйков сделал типажи? Персонажи похожи...



ФХ: Эту раскадровку я несколько раз делал. Она рабочая – видите, вся в масле? Наверное, эта – да, уже после того, как были сделаны типажи. Эта у меня для операторской работы. И для мультипликаторов. Все, что я могу сказать о сцене, я пишу сюда. Скажем, если у меня здесь должен быть наезд, я пишу его здесь. Дальше, когда я просматриваю черновой материал, я смотрю: вот здесь мне чего-то не хватает. Значит, пока не поздно, я написал, я помню, как это сделал: «Плюс пятнадцать кадров наплыв». Значит, я должен был в листы еще записать то, чего раньше не было в сцене. Это для меня такое руководство в процессе работы, очень многое после мультипликата приходится добавлять, сокращать... Вот этот рабочий такой сценарий все время и был со мной. Мы все были тогда в подсолнечном масле... Бумагу пропитывали... Это очень интересная вещь. Вот ту, что подкладывают под заливку – знаете, желтую такую шершавую бумагу – мы брали из рулона, промачивали ее и по ней рисовали углем, и был очень интересный эффект. Там же все черно-белое, в фильме, и эта желтизна, она дает такое внутреннее свечение, потому что мы же подсвечивали снизу. Персонажи были освещены сверху, а фон снизу, и поэтому мы не делали ярусы, а просто вплотную один слой панорамы и другой слой панорамы – друг на друга, но то прикрывалось – глубина получалась и какое-то удивительное внутреннее свечение. И потом они еще вот что делали: они делали фон, а потом переворачивали и сзади промасливали, с той стороны. Но эффект был... На станке такая красотища – просто невозможно!

– А когда вы над пластикой работали, помимо собственного опыта, вы еще пользовались какими-то документальными фильмами или чем-то таким?

ФХ: Да. «Лев и Бык» – мы набрали не так уж много, к сожалению, и это даже мы не набрали, мы взяли у других – кто-то до нас снимал или перепечатывал... Движение животных – ну, скажем, бег Льва на повороте – никак не удавалось. То есть все было нормально, но вот не было момента этой достоверности, которую придумать очень трудно, проще всего подглядеть. Вот бывает какой-то... Ну, это буквально двенадцать кадров, но это какой-то такой рывок, когда Лев с места берет. У него там целая система опор и напряжений, они все смешиваются, и так глаз не улавливает, а покадрово это можно видеть... Где вдруг происходят эти взрывные напряжения. Но кое-какой материал там был. Очень мало, к сожалению, очень мало. Потому многое приходится придумывать, а придумывание это выливалось в обработанные уже мультипликационные штампы. Саша Дорогов делал очень хорошо, он вообще-то, я считаю, что

один из лучших аниматоров в классической мультипликации. Но ему делать нечего, ему не находят применения. Виолетта Павловна делала там антилоп, в этой сцене, а он делал Льва… Вот – очень хорошо… Но тут нужно было подглядеть, как он начинает это первое движение лапой. Это же – черт знает. Это же очень все сложно. Это надо было увидеть. И пользоваться натурой очень полезно… во многих случаях.

– А такие кадры, как, вот вы говорили, у него мышца подрагивает – это вы придумывали, да?

ФХ: Придумывали! Вы разве не видели, как лошадь? А как вот это сделать – вы даже представить себе не можете, как мы над этой мышцей бились, и, в общем, так она толком и не получилась. Потому что тут ведь еще важно что? Нужно найти такое… такую точку освещения, чтобы это лопатка резко и рельефно работала, и потом мне же надо имитировать фактуру. И я делал сцену – сам забраковал, и после меня делали… Я не знаю, по-моему, вся группа дрыгала этой мышцей, и чья пошла – не помню. А это очень тонкая вещь, вы знаете… Это если разобраться покадрово, если анатомию сделать из этого маленького действия, это… Знаете, как это все… И потом надо же еще мягко это сделать. Отретушировать. И чтобы это… не подрыгало бы раз и замерло в статике… Это жуткое дело! Да многое не получилось, что там говорить.

А вот другой фильм – «Винни-Пух». Ну, это уже более аккуратная раскадровка, это уже не я делал, это Эдуард Васильевич делал, Назаров, это по моей работе – раскадровке, и, боюсь, что это даже вообще после фильма… Нет! Не после – до фильма! Потому что тут многие вещи, видите? У нас другое название… У нас потом было «Винни-Пух идет в гости». Вот тут уже довольно подробно все разобрано. Это вы можете сами уже посмотреть. И есть другие стадии: литературный сценарий, режиссерский сценарий… Давайте сделаем перерыв минут на пять, а?

(после перерыва)

Еще немножко я вам по поводу расчетов расскажу потом… Теперь – внутриэпизодный, внутрисценный, внутрикадровый расчет. Вот там, в фильме «Винни-Пух идет в гости», в начале есть такая сцена – смотрели все, нет? Очень трудная сцена, в общем-то, оказалась… Нужно было показать завязку. Это второй фильм. Мы рассчитывали, что первый посмотрели, значит, нам уже не нужно такого длинного вступления, введения в атмосферу. В этом смысле сериалы всегда очень выигрышны, потому

что… вам нужно сделать «пилот»… Запомните, пожалуйста, это слово. Это все не наши выражения, но они простые и короткие. Значит, пилот – это первый фильм серии. Я очень хотел бы, чтобы мы научились делать сериалы и организовывали эту работу правильно. Пилот имеет двоякую функцию. Во-первых, это проверка всей образной системы сериала. Почему «пилот», я не знаю, но, вероятно, это связано с чем-нибудь… Когда самолеты выпускают в серию, все-таки надо же его опробовать. Первый-то, по крайней мере, будет он лететь или нет. И что у него там не работает. Для того, чтобы запускать в серию любую вещь, надо ее опробовать. Это одна функция. А вторая – это то, что здесь закладывается вся образная система. Отрабатывается типажность, характер, форма взаимоотношений и линия поведений каждого персонажа. Ну, а в первом «Винни-Пухе» мы потратили больше времени на то, чтобы ввести, представить… Хотя в каждой следующей серии прибавлялось еще по одному персонажу, но уже настрой был. Поэтому мы сразу начали с того, что «Однажды Вини-Пух был…» – как там, я уже не помню… «Как-то утром, когда завтрак уже кончился, а обед еще не думал начинаться, Вини-Пух не спеша прогуливался со своим другом Пятачком и сочинял новую песенку…» Вот и нужно было изобразить, как они ходят. Мы придумали: они бродят вокруг трех сосен, и Винни-Пух ищет ритм. Ищет ритм своей песенки. Это я у Маяковского где-то вычитал, что вот он шел по улице и вот так вот шагал. Он даже не слова сочинял, а сочинял шаг своего стихотворения. Вот это нам и нужно было. Значит, нужно было очень тонко и четко разработать ритм его будущей песенки, ритм действия. Для этого приходилось самому как-то вышагивать и искать ритм, который должен был все время сбиваться: нет, не то! Он говорит: «Нет, не то!» И начинал снова: «трам-па-пам-па-пам…» Ну, некоторая пародия на такого рода поэтическое сочинительство. И где-то нужно было расставлять акценты. Значит, для себя нужно было очень четко представить все эту схему. Приходится работать уже более дробно, более детально, и это было одновременно, так сказать, и для композитора (Вайнберг там был опять), чтобы и он как-то мог создать эту структуру сперва очень зыбкого и неустойчивого ритма, который все время так начинался-начинался, потом обрывался и – опять новый заход… Вот тогда я сделал вот такую схемку. *(показывает)* Это очень важная работа. Конечно, у каждого есть свой метод. У Юры Норштейна наверняка свой, у каждого свой, и это еще зависит от степени грамотности, музыкальной образованности, музыкальной подготовленности. У меня ее не так уж и много, поэтому я стараюсь вот со своим

багажом справляться как-то. И опять же тут есть подготовка первой серии, где… там тоже песенка. И там тоже обыгрывание вот этих сбоев, внезапных сбоев. Если вы помните, там, в первой серии, было: «Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро…» Нет, не то! «Куда идем с Пятачком – большой-большой секрет, и не расскажем мы о том, о нет! И нет… и – и да!» Вот это нужно было найти текстово и в ритмической структуре. Почему? Это очень важно. Потому что за ним-то идет Пятачок и он все время пристраивается к этому ритму, и в тот момент, когда он к нему пристроился, вот тут и должен быть сбой, и он должен был на него натолкнуться, отпрянуть и снова… Пятачок всегда, во всех случаях, должен, как говорится, на полтора шага отставать… по мысли, по действию и так далее… И вот эти «да!» – тоже надо же было найти. Значит: «Да! У тебя есть зонтик?» Вот такие вот… Вот когда это уже выстраивалось, остальное уже – дело мультипликаторов. Это тоже вы посмотрите на досуге… Как должно быть: «кто хо-дит в го-сти…» Вот как он должен был… Для мультипликатора это тоже ведь важно… Шаги, ритм… И этот прием, который был использован там: что Пятачок к нему пристраивается и каждый раз натыкается, он был использован и здесь. Я не боюсь повторений. Я оперировал ими, этими повторениями. Я считаю, что это тоже прием. Повторение чего-то есть прием, потому что – особенно в сериалах, когда зритель… Это тот же Пятачок, понимаете? Зритель же идет за вами, и вы должны его настроить на этот ритм, и там, где нужно, если вы здорово манипулируете сознанием зрителя, вы можете заставить его носом ткнуться и, значит, переориентироваться. Это приятная игра, вы знаете, что… Гипотетическая игра со зрителем – я серьезно говорю. И когда это получается, огромное удовольствие получаете и вы, и зритель тоже… Но для этого нужен, наверное, и опыт, и попытка психологически проникнуть в подсознание. Ничего такого у нас нет, что не требовало бы вот этого подсознательного анализа. Ни один жест у нас спорадически, спонтанно не происходит. Ведь мы все должны придумать, продумать и разложить так, чтобы…

– Это тоже очень индивидуально. Ведь пытались же по Вашей схеме делать, разрабатывали ритм, а на зрителе это уже не срабатывало. Тот же Бутырин… Он, допустим, делал этого же медвежонка и ежика…

ФХ: Бутырин с самого начала неправильно поступил. Зачем ему нужно было имитировать всю систему – то «Ну, погоди!», то «Винни-Пуха»? Это не смогло сработать. Потому что он взял внешнюю схему, а внутри-то он свое не заполнил… ничем. Или, может, заполнил, но слабо. И все прочее.

Так что я принес вам литературный сценарий (повторяю: писал его я сам – к сведению вашему и Заходера, который только подписывался под ним). Мне легче было самому работать над ним, чем с Б.В., – мы как-то психологически не совместились. Но когда я писал, я писал уже все-таки как мультипликатор, поэтому, в общем-то, это нетипичный литературный сценарий. Просто вот для меня был текст и – как это происходит. Но все-таки разницу вы заметите. Хотя бы в том, что это разбито на отдельные сцены… вот к ним компоновки… *(отдает литературный, режиссерский сценарии и компоновки – «для индивидуального изучения»).*

Если по этому у вас нет никаких вопросов, то – в продолжение нашего предыдущего разговора о производственном процессе создания рисованного фильма. Вот тут в схеме над «литературным сценарием» не хватает еще одного. Тут надо нарисовать такую лампочку: то – идея. Сначала идея должна, конечно, быть. Как она будет выражена, мы с вами об этом уже говорили, а как она рождается – у каждого по-разному. Ну, ладно, вот литературный сценарий. Следующая стадия – киносценарий. Тут я попытался сделать так: вот это дерево такое, вот это как бы ствол, на чем держится, а это – все ответвления. Это будет изобразительная концепция, она здесь не вся, не стройно, а здесь – звуковая концепция, и как это все будет вместе складываться. Как это проходит. Я это не придумал – это у нас уже так сработалось годами. Многие процессы сейчас можно было бы уже исключить, я думаю, что пришло время, если удастся, какие-то процессы заменить чисто машинным способом. Например, я считаю, что вот этот блок – ПФК – было бы хорошо заменить одной простой машиной, но тогда больше нагрузки станет у мультипликатора и его ассистентов. Но пока это прохождение именно такое. Если даже в ходе перестройки сейчас исчезнет какая-то или какие-то ступени утверждения, то последовательность процессов все равно останется. Киносценарий – это определение стиля, технологии, отработка диалога. Ваша концепция общая должна быть выражена именно в киносценарии. Мне думается, что в киносценарии должна произойти вот такая работа: вы должны для себя снять фильм. Всего только… Просто проиграть и снять для себя фильм в его основных опорных точках.

– Бардин сказал, что теперь откажутся от киносценария.

ФХ: Вы не поняли Бардина, или Бардин неточно выразился. Мы отказываемся от утверждения, но этот период, я думаю, должен остаться, этот месяц можно очень интенсивно использовать. Раньше это было просто для

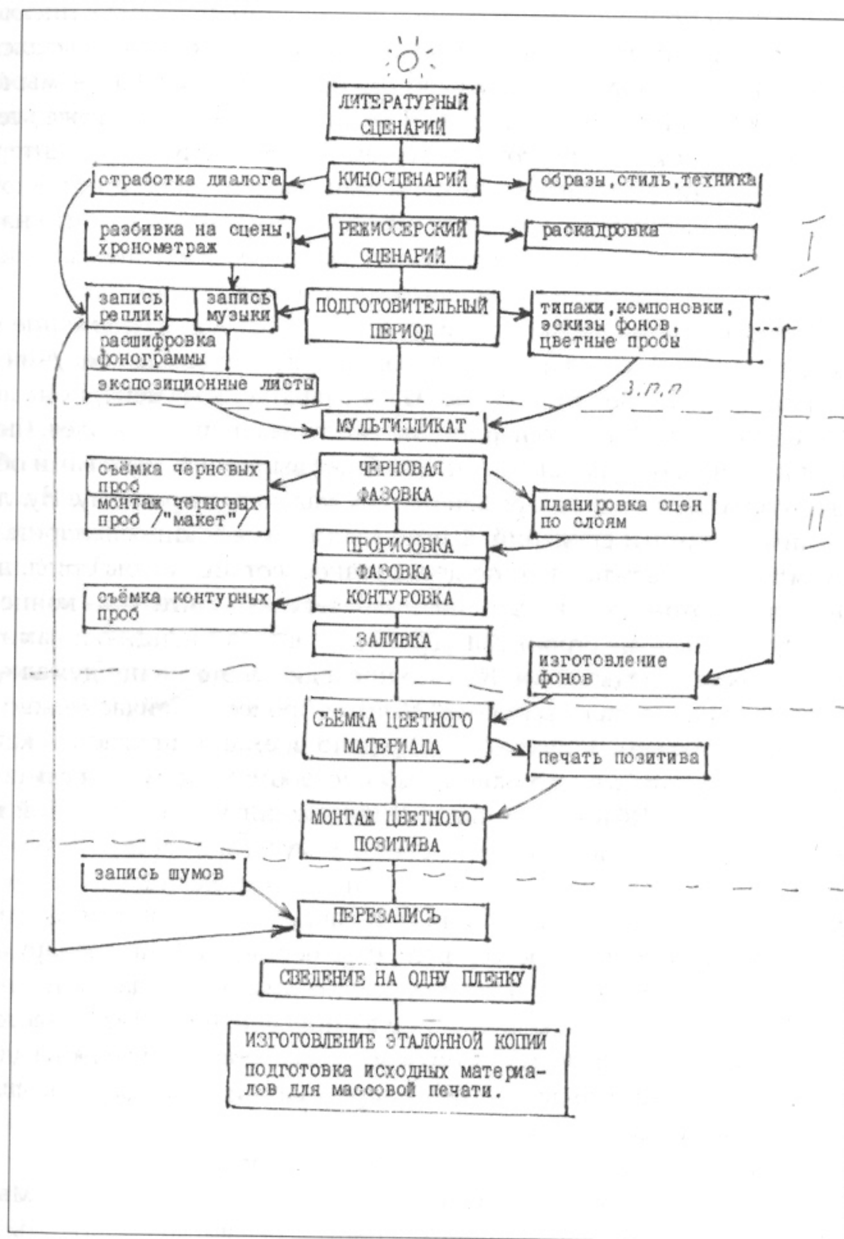


Схема производства рисованного фильма

утверждения в инстанциях, а теперь, я считаю, что это просто – выработка общей концепции. Визуальной и звуковой, драматургической концепции… Пока вы можете не заботиться о том, как вы будете разбивать это ритмически, вы должны понять: что суть, что главное. И вот эти главные моменты все… Скажем, два-три эскиза декораций уже дают ощущение колоритного решения, настроения, стиля, технологии, правда? И вам тогда легче будет разговаривать с производственниками. Производственник все-таки остается, мы же не ликвидируем… Сейчас, насколько я знаю, киносценарий уже не утверждают. Но это распространяется только на три студии пока: «Таллинфильм», «Союзмультфильм» и Киев, по-моему… Но интересно, что Киев этого не знает. Они все автоматически продолжают. Вот психологический феномен! Им говорят: «Не надо», а они – «А как же?!» Психологическая инерция? Не только в этом дело. Раз это никто не утверждает, значит, вы берете это на свою ответственность. А раз мне утвердили, то отвечать будут те, кто утвердил. Это все не так просто.

– А что сейчас обсуждает худсовет?

ФХ: Худсовет сейчас обсуждает литературный сценарий, киносценарий обычно обсуждает редакционная коллегия, а худсовет – режиссерский сценарий вместе с раскадровкой. Иногда худсовету приходится собираться еще где-то в середине производства фильма – это зависит от фильма: если режиссер сам просит, что не случается почти никогда, или просит дирекция, потому что фильм зашивается… Парадокс: типажи должны разрабатываться в подготовительном периоде, а раскадровка делается раньше, а раскадровка без типажей невозможна. Ну, как-то мы выкручиваемся… Я вас обманул! Худсовет принимает не здесь! Он принимает уже с музыкой, а музыки в режиссерском сценарии еще нет. Запись музыки, реплик, кроме шумов – все это должно быть еще в подготовительном периоде… Вы видели фильм «Три новеллы», так вот, там техкомиссия забраковала первое решение: хорошо это или плохо, но производство не в состоянии пропустить это через себя… Или человек накрутит восемь контуров на один персонаж – в техкомиссии сидят практики и художники, они говорят – зачем? Это контроль с точки зрения художественной рациональности и с точки зрения производственных возможностей.

– Сколько должно быть компоновок?

ФХ: Я придерживаюсь принципа мультипликации: минимум необходимой информации. Это значит не «как можно меньше», а – «меньше чего нельзя». И мультипликатор, он ведь тоже дает минимум необходи-

мой информации. Что такое компоновка? Это то, меньше чего уже нельзя. Допустим, вы делаете сцену: по трассе спускается лыжник. Какие у вас будут компоновки? Они определяются уже этими флажками на трассе. Поворотные моменты. И первая компоновка у вас будет: вот он здесь, потом здесь. Это будет минимум? Нет! Тут чего-то не хватает. Почему? Потому что тогда фазовщик вам и нарисует: вот он, как столб, прямой. Но, оказывается, он ведь должен где-то приседать, правда? А где-то выпрямляться. Это та информация, которую надо заложить в компоновки. Не больше, но и не меньше. Мультипликатор не должен включаться в функции фазовщика, но не должен и возлагать на него свои функции.

Черновая фазовка – это рангом выше чистового фазовщика. Потому что в черновой фазовке продолжается разработка движения. А чистовой фазовщик руководствуется разработкой чернового фазовщика. Поэтому, конечно, лучше всего держать в себе, что черновой фазовщик – это ассистент аниматора. И когда складываются такие тандемы, всегда идет очень хорошо. И если сцена хорошо решена в черновой фазовке, из них уже можно лепить фильм спокойно.

Я вам говорил уже о нашей новой идее, которая у нас уже двадцать лет в воздухе висит: что в фильмах такого плана, где все держится на классической разработке целлулоидной техники, режиссеру дальше этого делать нечего. Вот на этом кончается постановка фильма, ваша работа как режиссера, и здесь можно было бы очень красивую черту подвести. Если в вашем сценарии все заложено, если вся концепция хорошо проработана, если вы сняли весь черновой монтаж уже в нужных наездах, то уже – что же вам? Опытный оператор – неужели он этого не сделает? Естественно, съемка не есть автоматическая реализация замысла, в этом тоже элемент импровизации присутствует, но уж слишком много у нас импровизации во время съемки, и из-за этого огромные потери времени. С этим вы все столкнетесь, и коллектив столкнется с вашим неумением организовать. Я вам это пророчу заранее, потому что у меня это все происходит на каждом фильме.

Вы приходите на съемку к девяти часам, сцена у вас готова, проверена – все! – ставите на стол и тут начинается… Так! Смотрение в лупу... Так… Пойдем покурим… Значит, ах, черт возьми, а где эта фаза? А лучше бы эту… И так часов до двух. А станок, он денег стоит!

– Двадцать пять рублей смена.

ФХ: У вас, да? А у нас, оказывается, шестьдесят! Первый раз кто-то задумался: а сколько же это стоит? И потому так дорого, что весь технический парк, все механики, все это навешивается на станки. Ведь они же обслуживают эти станки. Значит, не только амортизация станков, а за счет кого мы их можем обслужить? Ведь это же их работа. Ведь это же он приходит на второй день и начинает там что-то чинить.

– У вас механики получают с картины деньги, да?

ФХ: Нет, они не получают с картины, но все расходы на них ложатся на картину. Так что, если у вас вот здесь *(возвращается к теме производства)* все достаточно проработано (как я видел у Диснея; там это все поразительно: там все черновые пробы снимаются с нужными наездами и даже с наплывами) – то есть когда вы склеите из ваших черновых проб макет вашего фильма, постановка закончена. Ваша работа как режиссера-постановщика. Вы можете спокойно приниматься за следующую картину, а ассистент может все это проводить уже… Но, я повторяю, сейчас фильмы стали делаться в такой разной технологии, что это может быть только в такой вот классической схеме.

Беседы с Ф.С. Хитруком • фрагмент второй

Энергия поиска

– Почему после 83-го года Вы перестали делать фильмы?

– Здесь совпало несколько причин. Во-первых, моя личная трагедия – в 84-м году я потерял жену, это отразилось на мне, в жизни произошли большие перемены. Но, кроме этого и раньше этого, я почувствовал, что уровень моего умения – не знания, знания только прибавлялись, а умения – и энергии с каждым следующим фильмом понижался. После 73-го года я, пожалуй, не могу назвать ни одного фильма, который бы мне нравился, за который не было бы стыдно.

Последним моим фильмом был «Лев и бык». Это 83-й год. Он во многом не получился. И по моей вине, и, может быть, из-за того, что я не смог как следует организовать работу. Это был фильм, в котором я собирался очень тонко разработать персонажей и актерскую игру. Но так как уложиться надо было в девять минут, и еще сроки самого производства зажимали, многое не удалось. Хотя, думаю, не удалось бы, если б даже мне увеличили сроки.

По всей видимости, в человеке при рождении закладывается определенный запас энергии, генов каких-то – я не знаю, что это такое. И в зависимости от того, как человек этим запасом распорядится, рано или поздно он это истрачивает.

Я не хочу проводить параллели между собой и великими людьми, но, скажем, Гете до восемьдесят третьего года своей жизни творил и даже собирался жениться – затеял такую юношескую глупость. А Пушкин уже в тридцать шесть лет (об этом мало где пишут, но такие источники мне попадались) стал ощущать, что он выдохся. Впрочем, я отвлекаюсь.

В общем, истрачена была энергия. Это вторая причина. Может быть, самая главная. Та энергия, энергия поисков материала, темы, энергия, которая способна зажечь тебя и заложить достаточный заряд, который я в течение шести-восьми месяцев могу сохранять в себе, – вот это уже ушло.

Мои последние фильмы были просто откровенно слабыми. Скажем, «Олимпионики». Это и не моя тема, и уже немного конъюнктурно было. У нас оставался очень большой материал от предыдущей работы. Мы делали анимационную вставку для фильма Озерова «О спорт – ты мир!» Как всегда, сделали в два или в три раза больше, чем это могло войти в фильм. Мне просто захотелось утилизировать то, что было сделано. Такого, чтобы душа горела, чтобы мне так хотелось это сделать, не было. Хотя там был материал, который мог бы вдохновить, зажечь, но надо было тогда начинать все заново, а я был связан с тем материалом, который уже был сделан.

Откровенно слабый фильм «Дарю тебе звезду». Этот фильм меня сильно травмировал. Он получил какие-то премии, его регулярно показывают в день восьмого марта, но для меня это была травма.

– А какой последний фильм, за который Вам не стыдно, который Вы считаете удачным?

– Пожалуй, что «Остров». 1973 год. «Остров» мы делали с меньшими потугами и с большим удовольствием, чем многие другие фильмы. Ни один фильм не проходил легко, хотя вот сейчас я начинаю вспоминать, как в другом месте где-то уже писал о том, что работа над «Историей одного преступления» была для меня сплошным мучением. Это и так, и не так в то же время.

Вообще, рассуждая о фильмах, которые мы сами делали, или в создании которых участвовали, мы больше обсуждаем продукт этих усилий, но ведь сам процесс работы над фильмом – это само по себе очень интересное кино. Само по себе очень интересное приключение. Потому что это поиск, разочарования, увлечение, счастье находок, ссоры (жуткие ссоры!), потом примирения, сомнения. Я смотрю какой-нибудь фильм, в котором участвовал, как аниматор или как режиссер, вспоминаю эти сцены – в какой ситуации они были созданы, в каком состоянии я был в это время.

Скажем, когда я делал сцену из фильма «Двенадцать месяцев», в которой волк поет песню, я был в очень трудных отношениях с режиссером. Мы то ссорились, то мирились, потом снова ссорились.

Очень интересно вспомнить, в какой ситуации делался фильм. За каждым фильмом лежит драма чувств. Она одновременно и драма, и комедия, и трагедия, которая с экранным действием непосредственно не связана, но для меня это ассоциируется.

Поэтому когда я смотрю «Остров», я вспоминаю, как мы сидели и искали ту или иную сцену. Мы долго и довольно зло спорили с Володей Зуйковым о сцене, в которой мимо Робинзона проплывает лодка с бандитом, который тащит на своем буксире микеланджеловского спящего раба. Володя во что бы то ни стало хотел, чтобы там был не раб, а Будда. Почему он хотел Будду, я не знаю. Почему я хотел спящего раба – тоже не знаю. Но есть такие столкновения, в которых заложена некая собственная творческая энергия, творческий комплекс чувств и переживаний. И для меня, как участника, он не менее дорог, чем сам продукт.

Вспоминая в этом смысле работу над «Островом» и сравнивая ее с другими фильмами, могу сказать, что это был наименее мучительный, наименее трудный фильм, в котором мы весело, почти играючи, находили разные игровые моменты.

– Вот интересно, зритель этого не считывает, но этот процесс откладывает какой-то отпечаток на конечный результат?

– Конечно, откладывает. Отражается положительно или отрицательно. Правда, плохо написанную картину можно потом поправить, а мне как режиссеру сделать это уже невозможно.

Я смотрю «Лев и Бык» и вспоминаю, как мы с Сашей Дороговым сидели и разыгрывали эти сцены. Я ему говорил, что нужно делать. Я видел! Я же видел, как это должно быть! Этот шакал, который каждую минуту ждет, что его ударят сзади, и он готов сам напасть. У него ни на одно мгновение нет постоянного выражения лица: оно то плачущее, то оскаленное, то испуганное, то нахальное. Я так ясно себе представлял эту трансформацию от испуга до агрессивности, но ничего же из этого не осталось! И это моя вина, потому что Саша Дорогов – очень хороший аниматор и хороший актер.

– А почему не получилось?

– Было множество обстоятельств. Время поджимало, я был занят другими делами.

В нашу комнату нельзя было войти: она буквально воняла подсолнечным маслом, потому что Володя Зуйков придумал особый способ наложения одного слоя на другой. Есть такая специальная перекладочная бумага. Если ее промаслить подсолнечным маслом, она становится полупрозрачной. Таким образом, мы достигали объемности изображения. Контрастный передний план, более размытый средний и совсем размытый задний. Это давало ощущение глубины. Но ведь для этого надо было маслить жутко!

Технология. Ведь анимация – техногенное искусство. Это не то, что взял гусиное перо и написал: «Мне не спится. Нет огня. Всюду мрак и сон докучный» – и готово. Произведение готово! А мне для того, чтобы довести до готовности мое произведение, нужно перешагивать массу барьеров, массу этапов, в которых участвую не я один, а группа людей – моих единомышленников. Или не-единомышленников, так тоже бывает. В соединении этих усилий, в столкновении интересов – в этом есть что-то прекрасное и в то же время что-то чрезвычайно трудное, иногда непреодолимое. Вот я и говорю – смотришь, что ты хотел, и что получается.

(К беседе присоединяется жена ФС – Галина Николаевна.)

ГН: А мне кажется, там в другом дело. Можно скажу? «Лев и Бык» мне больше всех нравится. Но там очень жесткий сценарий – такие убийства! – и такие мягкие формы. Рисунок, как гравюра. Понимаешь? И поэтому не получилось. В конце даже не понимаешь, кто кого убил. Т.е. понимаешь, потому что там красный свет. Это не в твоем стиле было сделано. Вот «Человек в рамке» – это в одном стиле, «История преступления» – другой стиль, «Бонифаций» – третий, «Топтыжка» – четвертый. А здесь ты попробовал в этом стиле, но он не соответствовал сценарию. Извините. Сейчас мне попадет.

– Нет, я готов с тобой согласиться.

ГН: «Лев и Бык» кто рисовал?

– Володя Зуйков.

ГН: Понимаешь, это настолько красиво! И можно понять, почему. Он с детства любил эту сказку, когда еще маленьким был. И она тебе была мила.

– Да, я страдал, я плакал!

ГН: Она была тебе мила, и ты хотел сделать ее, как сон какой-то. Но, в принципе, это было, конечно, решение технически не то.

– Не получилось потому, что я не смог впихнуть в фильм всю необходимую информацию. А информация – это не только сведения о том, что произошло, но и те подспудные мотивы, которые толкали на это действие. В этом десятиминутном фильме не укладывалась драма. Она требовала большей разработки, большего растяжения. Как они сперва познакомились. Ведь там же в тексте очень хорошие слова, которые мне пришлось выбросить. Когда он посылает Шакала узнать, кто это такой там ревет, он говорит: «Незнакомый Бык». – «Чем питается?» – «Травой». – «Пусть живет». Значит, если он питается травой, он…

ГН: Не соперник?

– Не соперник.

– А почему текст надо было убрать?

– Не укладывался. Может быть, это было ошибочно. Я хотел обойтись без текста. А без текста эту драму трудно было передать. Можно было, но это требовало более подробной экспликации. Скажем, то, что он не верил Шакалу. Слишком гордый Лев и, кстати, Бык тоже. Они были слишком горды, чтобы принимать всерьез то, что им нашептывал Шакал. Лев был слишком горд, чтобы поддаться на это. Но когда Шакал сообщил ему: «Бык метит на твою корону, хочет отобрать у тебя власть», он поверил. Для меня это было очень важно. Собственно говоря, это была основная линия сюжета – что нет более сильной и страшной страсти, чем жажда власти. Ой, стихами заговорил!

ГН: Да, замечательно!

– Жажда власти – это то, что надломило доверие. Последний сучок. Там было еще очень важно то, что (в сказке это, опять же, было в диалоге) он подговаривал Быка: «Ты покорись ему, опусти голову, и пусть все увидят, что ты ему покоряешься». А Льву он сказал: «Имей в виду, как только он наставит на тебя рога, жди своей погибели». Там очень тонкая игра. Это Яго! Очень тонкие переходы. И я попытался эту драму втиснуть, концентрировать, как бульонный кубик. Не получилось.

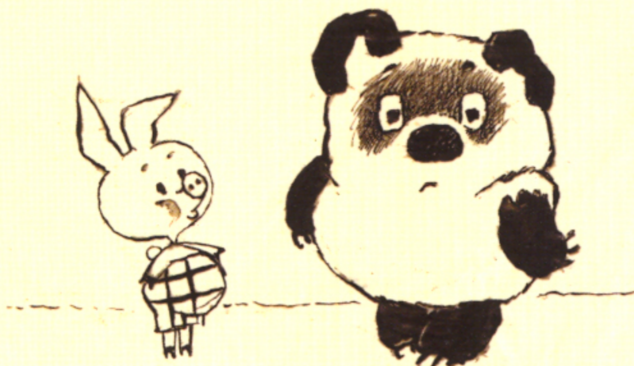
• • •

Я назвал две причины, по которым после 1983-го года перестал снимать фильмы. Но была еще и третья, не менее важная. Она состояла в том, что я увлекся педагогической деятельностью, и эта работа позволила мне по-новому взглянуть на анимационное искусство.





1. «Олимпионики».
2. С женой Галиной Николаевной.



Известный режиссер-аниматор Федор Савельевич Хитрук, автор фильмов «История одного преступления», «Топтыжка», «Каникулы Бонифация», «Фильм, фильм, фильм», «Икар и мудрецы» и трилогии о Винни-Пухе, размышляет о профессии, делится секретами мастерства, рассказывает об опыте своей работы и о пути, который привел его в анимацию.

Первый том книги состоит из трех частей: «Как я стал аниматором», «Профессия – аниматор» и «Уроки режиссуры». В чем суть работы аниматора? Чем анимация отличается от других видов искусства? Как проходит работа аниматора над сценой? Вот основные вопросы, на которые автор пытается ответить в этой части книги. На примере работы над собственными фильмами (а также на материале фильмов Диснея, Чаплина и др.) автор рассказывает о том, из каких этапов состоит создание мультфильма от рождения идеи до монтажа.

Книга адресована широкому кругу читателей, но особенно будет интересна студентам киновузов и тем, кто только начинает свой путь в анимации.

ISBN 978-5-9689-0137-8



